ŚWIAT MŁODYCH

LISTOPAD 1983 Cena 7 zł

DLA DRUŻYN ZUCHOWYCH

WEWNĄTRZ NUMERU ZNAJDZIECIE:

- Odpowiedź na to, dlaczego wybraliśmy zabawę w Spartan – str. 2–3
- Regulamin sprawności Spartanin–Spartanka – str. 4
- Gawędy o Hellenach i Helladzie – str. 4–5
- Informacja o tym, jak ubierali się Spartanie i jakiej używali broni, a także parę pomysłów na to, jak w prosty sposób można sobie taki ubiór i broń sporządzić – str. 5–6
- Parę ciekawostek o autentycznym garncarstwie – str. 7
- Wierzenia Spartan – str. 8–9
- Wiadomości o starożytnych olimpiadach i propozycje zorganizowania olimpijskich rozgrywek zuchów Spartan – str. 10–11
- Garść wiedzy o greckim teatrze i scenariusz antycznej tragedii dla zuchowego teatru – str. 12–13
- Opis rozmaitych gier, które przez wieki się nie zestarzały – str. 14
- Ściągawkę z języka greckiego – str. 14–15
- Propozycję wielkiej próby na zakończenie zdobywanej sprawności – str. 15
- I jak zwykle piosenki – str. 16

Druhno Przyboczna! Druhu Przyboczny!

To już czwarty specjalny numer „Swiata Młodych" dla Ciebie – przybocznego w drużynie zuchów. Dwa wydaliśmy w ubiegłym roku, a w tym roku ten właśnie jest drugim. We wszystkich poprzednich próbowaliśmy Ci pomóc zrozumieć, na czym polega specyficzny sposób organizowania zabawy zuchowej, bo przecież odgrywasz w niej niebagatelną rolę pierwszego pomocnika drużynowego. Przyboczny to przyszły drużynowy (tak przynajmniej być powinno), nie powinien więc poprzestawać na wykonywaniu różnych poleceń, pomagać w przeprowadzaniu fragmentu zbiórki, ale uczyć się rozumieć istotę zuchowej zabawy, by w razie potrzeby poradzić sobie z jej prowadzeniem. Myślimy, że nasze poprzednie numery, jeśli trafiły do Twoich rąk, pomogły Ci.

Ten numer jest inny – w całości poświęcony jednemu cyklowi sprawnościowemu. Numer-ściągawka. Jeśli ma się już troszkę doświadczenia, można korzystając z podanych w nim materiałów i wskazówek poprowadzić kilkutygodniową cykliczną zabawę w... Spartan. Nie znajdziesz w regulaminach sprawności Spartanina. Nasza propozycja jest czymś zupełnie nowym, pomysłem zabawy, jakiej jeszcze nie było. Mamy nadzieję, że spodoba się nie tylko Tobie, ale i druhowi drużynowemu, a przede wszystkim zuchom.

Dlaczego Spartanie? A no, tyleśmy wszyscy narzekali, że jesteśmy historycznie niedouczeni, postanowiliśmy więc zamiast narzekać, spróbować pomyśleć, w jaki sposób, łatwy i atrakcyjny, zainteresować tą dziedziną wiedzy najmłodszych członków ZHP. Podrzuciliśmy Ci już pomysł zabawy w średniowiecznych żaków, a teraz chcemy zorganizować wyprawę w świat antyczny.

Oczywiście nie tylko i nie głównie o historię w tej zabawie chodzi. Spartański temat pozwoli na kształtowanie u zuchów takich cech jak: hart ducha, odwaga, zaradność, koleżeńskość. Spartanin nie może być rozlazłym, rozpieszczonym, sobkowatym maminsynkiem.

W naszej zabawie łagodzimy naturalnie wymogi spartańskiego wychowania, które było bezwzględne, okrutne, choć skuteczne. Niech Ci nie przyjdzie przypadkiem do głowy brać dosłownie nazwy sprawności! Z wiedzy o życiu Spartan wykorzystamy to, co pozwoli nam zorganizować atrakcyjną, kształcącą zabawę i umożliwi „popracowanie" nad zuchowymi charakterami.

Pośród różnych materiałów w tym numerze znajdziesz parę mitów greckich. Nie są one najbardziej znane, najciekawsze ani też najbogatsze w ewentualne pomysły do zabawy. Wybraliśmy te, a nie inne teksty z uwagi na ich... długość. Mało było dla nich miejsca. Zamieszczamy je tu dla zachęty. Przeczytasz i może zechcesz sięgnąć po całą książkę?

To tyle o numerze dzisiejszym, którego autorem jest hm PL Franciszek Dębski. Następny chcemy wydać przed feriami półrocznymi. W tym zimowym numerze zaproponujemy zabawę w polarne wyprawy. O bliższym terminie jego pojawienia się w kioskach poinformujemy w „Świecie Młodych".

Redakcja

DLACZEGO

Kto pracuje z zuchami dobrze wie, jak bardzo brakuje materiałów do zbiórek. Chcieliśmy dać Wam możliwie najpełniejszy „worek z tworzywem" do jednej konkretnej sprawności na cały cykl zbiórek.

Mogła to być każda inna sprawność, ale my wybraliśmy tę, bo już od dawna nosiliśmy się z zamiarem wzbogacania wyboru sprawności zuchowych nawiązujących do historii. Jeżeli to ma być cała seria, to dobrze było zachować pewną chronologię i zacząć od starożytności. Nie bez znaczenia jest fakt, że zwykle tematyka historyczna daje dużo okazji do zajęć z zuchami-chłopcami, znacznie mniej z zuchami-dziewczętami. A mamy bardzo dużo drużyn o mieszanym składzie. W naszym przypadku wszystko jest w porządku: dzieci spartańskie, tak chłopcy jak dziewczęta w wieku powyżej 7 lat, zajmowały się prawie tym samym. Można też było przypuszczać, że łatwiej do wyobraźni zuchów trafią przykłady z życia ich rówieśników, chociaż odległych w czasie i przestrzeni. Tematyka naszej sprawności zazębia się z nauką historii w szkole. W klasie V program przewiduje zapoznanie się z dziejami starożytnej Grecji.

Komu i kiedy może ta zabawa najlepiej służyć?

Bawić się w Spartan może każda drużyna i o każdej porze roku. Jednak najpełniej mogą się do niej włączyć zuchy mające już trzy lub co najmniej dwie gwiazdki. Są to już zuchy w wieku, w którym pragnie się gorąco przeżyć interesującą przygodę, dać dowody hartu i silnej woli.

Może zauważyłeś w Twoim otoczeniu, jakim powodzeniem u harcerzy cieszy się sprawność „Trzech Piór"? Trudno ją zdobyć, to prawda, ale nosi się jej oznakę z satysfakcją. Cicho sobie marzymy, aby sprawność „Spartanin-Spartanka" stała się zuchowymi „Trzema Piórami". Bo przyznać trzeba, że uwzględniając różnicę wieku, naszej sprawności nie będzie można łatwiej zdobyć.

Na upartego można ją zdobywać i w zimie, i w jesieni, ale najlepiej chyba w ostatnich trzech miesiącach roku szkolnego oraz w czasie wakacji na kolonii. Chociaż nie każdy musi po tę sprawność aż na kolonię jeździć. Jeżeli jesteś ze wsi, lub małego miasta, możesz z zuchami, które nigdzie nie wyjechały na wakacje, zorganizować stanicę nieobozowego lata pod nazwą np. „Lakonia" albo „Sparta". Oczywiście za wiedzą i przy pomocy drużynowego i rodziców. W pogodne dni przebywać będziecie w stanicy, w gorsze gdzieś w szkole lub wypożyczonej świetlicy, pustym zadaszonym budynku itp. To mogą być dla zuchów naprawdę piękne wakacje.

Od czego zacząć?

Sądzimy, że od przeczytania naszej broszurki do samego końca. Jeśli uznasz, że zabawa w Spartan może być dla Twoich zuchów interesująca, omów to

ŚWIAT MŁODYCH

Adres redakcji: ul. Mokotowska 24, 00-561 Warszawa
Redaktor naczelny: Stanisław Borowiecki
Redaktor wydania: Ewa Drobnik
Opracowanie graficzne: Grażyna Kiechniowska, Szerloca Paweł
Opracowanie techniczne: Bogumiła Szczupakowska
Druk: Zakłady Graficzne: „Dom Słowa Polskiego"
Nakład: 130 tys. egz. **Nr zamówienia** 3992/G. M-103

PL ISSN 0137-9321

WYBRALIŚMY ZABAWĘ W SPARTAN?

z Twoim drużynowym. Przypuszczamy, że będzie tego samego zdania co Ty. Wypożycz najpierw podręcznik historii do klasy V i odśwież sobie wiadomości dotyczące starożytnej Grecji. Wynotuj najważniejsze fakty. Następną książką będzie „Mitologia" Jana Parandowskiego. Jeżeli jej nie znasz, to przeczytasz jednym tchem. Jeszcze raz przejrzyj ją i wynotuj to, co by mogło szczególnie zuchy zainteresować np. legendy o Heraklesie, Tezeuszu, Wyprawie Argonautów, Wojnie Trojańskiej, Odysei itp. Każda z legend może być przetworzona w pyszną zabawę, w przedstawienie teatralne, w grę. Z kolei starannie, jeszcze raz przypomnij sobie Prawo Zucha oraz regulamin naszej sprawności. W nich tkwią cele, ku którym będziesz zmierzał. A wymagania są niemałe, chociaż bardzo dalekie od tych rygorów, jakie obowiązywały małych Spartan i Spartanki przed ponad dwoma tysiącami lat. Musisz pamiętać przecież, aby zuchy zdobyły sprawność, ale bez uszczerbku na zdrowiu.

Jak rozplanować zbiórki?

Jak wiesz, zbiórka jest wspólną zabawą zuchów, ale także Twoją i drużynowego. Aby zabawa była przednia, musi być z sensem ułożona i dobrze przeprowadzona. Ułożona z sensem to znaczy tak, aby w niej stale wychodziło coś nowego, co nie pozwala wcisnąć się nudzie i zniechęceniu, a równocześnie, aby służyło wybranemu tematowi i zmierzało do obranego celu. Bo zuchy to ludek niecierpliwy, nie może skupić długo uwagi na tym samym, trzeba go wciąż zaskakiwać, raz zmianą formy, raz nastrojem, raz pozwolić się wyżyć, wykrzyczeć w ruchu, ale zaraz po tym dać odpocząć mięśniom, ale zająć głowę itp. To jest ta wielka sztuka prowadzenia pracy z zuchami, która dobrze opanowana daje powodzenie, źle stosowana może przynieść klęskę. Podstawą tej sztuki jest umiejętność komponowania zbiórki z takich elementów jak gawęda (możesz ją zastąpić czytaniem ciekawego fragmentu książki np. z „Dysku Olimpijskiego" Jana Parandowskiego), majsterkowanie (służy innym kolejnym częściom zbiórki np. wykonuje się rekwizyty do przedstawienia teatrzyku), ćwiczenie (musi zawierać pierwiastek współzawodnictwa np. kottabos) teatrzyk, wreszcie piosenka i pląs. Ponadto każda zbiórka ma swoje niezmienne, powtarzające się elementy jak jej obrzędowe rozpoczęcie i zakończenie oraz krąg rady. Gdyby można było naszą sprawność zdobyć podczas jednej zbiórki, sprawa byłaby prosta. Niestety, nie. Doświadczenie podpowiada nam, że trzeba około 10 zbiórek, aby spełnić wymagania regulaminu. Być może wystarczy 8. A więc jest problem: nie tylko trzeba każdą zbiórkę mądrze ułożyć, ale zrobić tak, aby zbiórki wszystkie razem tworzyły całość.

Pomyśl: zuchy wyraziły chęć bawienia się w Spartan. A co dalej? Musisz im przedstawić co, jako młodzi Spartanie, będą robić. Proponujemy następujący plan:

– 3 zbiórki poświęcisz spartańskiej szkole,
– 3 zbiórki teatrowi helleńskiemu,
– 3 zbiórki igrzyskom olimpijskim,
– 1 zbiórkę na wielką próbę, a zarazem przyznanie sprawności.

Zwróć uwagę, że zuchy ani razu nie będą zwykłymi Spartanami. Raz będą uczniami spartańskiej szkoły, zaraz potem aktorami teatru, wreszcie zawodnikami na igrzyskach. Na ostatniej zbiórce, specyficznej, młodzi Spartanie staną się Dzielnymi Spartanami.

Zacznijmy od pierwszych trzech zbiórek.

Na pierwszej tak pięknie opowiesz o Hellenach i Spartanach, że cała drużyna zapragnie bawić się właśnie w Spartan. Aby ta chęć nie była słomianym ogniem, zuchy uroczyście potwierdzą ją w kręgu rady. Na tej zbiórce można by też przeprowadzić „podróż po mapie" ze szczególnym uwzględnieniem półwyspu Bałkańskiego, może zmieści się ćwiczenie silnej woli i nieodzywania się bez Twojego wyraźnego polecenia? A może sobie zuchy odpiszą grecki alfabet? A może zmieści się jeszcze lepienie waz? Zapowiesz, że na następnej zbiórce zuchy będą uczniami bardzo surowej szkoły spartańskiej.

Na tej drugiej zbiórce możesz wygłosić gawędę o organizacji państwa ateńskiego, wielkiej sławie jego armii, czynach wojennych Spartan oraz o ich wierzeniach. Ogłosisz też rodzaj regulaminu szkoły: każde polecenia przełożonych wykonywać bez wahania, nie mówić jak się nie jest pytanym, nie okazywać, że się odczuwa ból, głód, zimno, brak sił, zapomnieć o wszystkim co pozostało poza szkołą. Możesz w zbiórkę wkomponować różne ćwiczenia np. część zuchów otrzymuje zakaz mówienia i śmiania się, a druga część stara się ją skłonić do mówienia, rozśmieszyć. Ponadto mogą się uczyć maszerowania, gry w piłkę, piosenki i „tańca zbrojnego", próbować wykonać sobie hełm.

Trzecia zbiórka ma już zamknąć temat szkolny. Trzeba jeszcze wykonać broń, np. oszczep, tarczę. Ale przeprowadzić też grę sprawdzającą znajomość imion wodzów, bohaterów oraz bogów helleńskich, a może znajomość alfabetu greckiego? W kręgu rady dokonać podsumowania: trzeba powiedzieć kto i dlaczego jest lepszym lub gorszym Spartaninem. Na koniec poćwiczycie sobie bojowy okrzyk Spartan: „Alala!" – „Eleleu" Musisz jeszcze zapowiedzieć, że od następnej zbiórki bawić się będziecie w teatr grecki.

Zbiórka czwarta, ale pierwsza „teatralna" musi zawierać starannie przygotowaną gawędę o teatrze greckim. Można też zrobić „próbę czytaną" dramatu „Kastor i Polideukes". Rozdzielić role, nauczyć układania chitonów.

Zbiórka piąta (druga „teatralna") poświęcona być może próbie sytuacyjnej i generalnej oraz wykonaniu masek i rekwizytów.

Zbiórka szósta (trzecia „teatralna") może mieć charakter wewnętrzny, albo mogą być zaproszeni na nią rodzice, klasa, dzieci z podwórka lub inni goście. To już jest wydarzenie. Drużyna daje przedstawienie. Ale trwa ono króciutko. Dlatego zuchy jeszcze zaśpiewają piosenki i pokażą „Taniec zbrojny".

Zbiórka siódma, będzie pierwszą olimpijską Gdzieś na początku, w kręgu rady, zuchy dokonają samooceny zabawy teatralnej oraz zorientują się na czym polegać będzie zabawa w igrzyska olimpijskie. Na tejże zbiórce mogą być wykonane przybory: oszczepy, dyski (z drewna), kwadryga.

Zbiórka ósma, a druga „olimpijska" będzie miała dwa główne elementy: trening we wszystkich konkurencjach oraz odebranie przysięgi od zawodników i sędziów.

Wreszcie zbiórka dziewiąta, a trzecia i ostatnia zbiórka „olimpijska" – to igrzyska, które zostały opisane w odpowiednim rozdziale parę stron dalej.

Ostatnia, dziesiąta zbiórka ma zakończyć całą zabawę w Spartan. Została ona również opisana w dalszej części, dość szczegółowo („Wielka próba").

Nasze sugestie mogą nie być trafne w niektórych warunkach. Nie musisz się ich trzymać niewolniczo. Możesz ułożyć cały plan zupełnie inaczej, jeśli dojdziesz do wniosku, że tak będzie lepiej. Jeżeli będziesz z tego planu korzystał, to pamiętaj, że proponujemy w każdej ze zbiórek tylko niektóre elementy. Gdyby

DOKOŃCZENIE NA STR. 4

DOKOŃCZENIE ZE STR. 3

pozostać przy nich, to zbiórka byłaby mało urozmaicona, uboga. Dlatego, niezależnie od fragmentów stałych (rozpoczęcie, zakończenie, krąg rady) musisz dokomponować jeszcze inne np. my proponujemy tylko gawędę, ćwiczenie, grę, majsterkę, nie oznacza to, że trzeba na tej zbiórce pominąć piosenkę i pląs. Pozostaje jeszcze rozmieszczenie zbiórek w czasie. Przyjmując, że zuchy zbierają się jeden raz w tygodniu, zdobywanie sprawności winno trwać dwa i pół miesiąca. Bezpieczniej jest przyjąć, że całe trzy miesiące, bo dobrze mieć pewną rezerwę czasu.

A więc, Druhu Przyboczny, czas przystąpić do zabawy z zuchami w Spartan i Spartanki. Już dziś zastanów się, które miesiące roku szkolnego byłoby najlepiej na ten cel poświęcić. Życzymy Ci powodzenia! Alala! Eleleu!

Regulamin sprawności

SPARTANIN -SPARTANKA

1. Jesteśmy karni, odważni, bez skargi potrafimy znosić niewygody i dolegliwości, umiemy wypowiadać się krótko i zwięźle, a jak nie ma potrzeby mówienia – milczeć.
2. Wiemy, gdzie leży Grecja i możemy ją pokazać na mapie Europy. Wiemy, gdzie znajdują się Ateny, a gdzie Sparta. Wiemy kim byli Hellenowie, a wśród nich Spartanie. Słuchaliśmy opowiadań o ich życiu. Wiemy, na czym polegała szkoła spartańska naszych rówieśników.
3. Bawiliśmy się w spartańską szkołę i przeszliśmy pomyślnie wszystkie próby sprawności i wytrzymałości. Zorganizowaliśmy na wzór helleński igrzyska olimpijskie. Daliśmy przedstawienie teatru helleńskiego.
4. Wykonaliśmy sobie hełmy, borń i maski teatralne, umiemy ubrać się w chiton, lepiliśmy helleńskie wazy i inne naczynia. Posługiwaliśmy się greckim alfabetem.
5. Śpiewaliśmy piosenki o dzielności, nauczyliśmy się tańca zbrojnego, używaliśmy bojowego okrzyku Spartan, naśladowaliśmy zwyczaje Hellenów.

Gawędy o Hellenach i Helladzie

Aby zuchy przyjęły z przekonaniem propozycję zabawy w Spartan, muszą coś wiedzieć o dawnych Grekach. Nauka historii rozpoczyna się, jak wiesz, dopiero w klasie V. W tej klasie, przed półroczem uczniowie zapoznają się z dziejami starożytnej Grecji (w wielkim skrócie). To, co tutaj nazywamy gawędami, jest tylko streszczeniem i w tym kształcie nie może być zuchom poddawane. Czeka Cię więc praca nad wzbogaceniem tekstu oraz wprowadzeniem odpowiedniego nastroju, bez którego nie ma dobrej gawędy. Przyjść Ci mogą z pomocą wskazówki, które zawiera poprzedni numer biblioteczki dla drużyn zuchowych dotyczący gawędzenia.

Wiedzę o życiu dawnych Greków znajdziesz nie tylko w tekstach do gawęd, ale również przy poszczególnych propozycjach dotyczących zabaw, gier, piosenek i pląsów, teatrzyku itp.

Hellenowie i ich siedziby

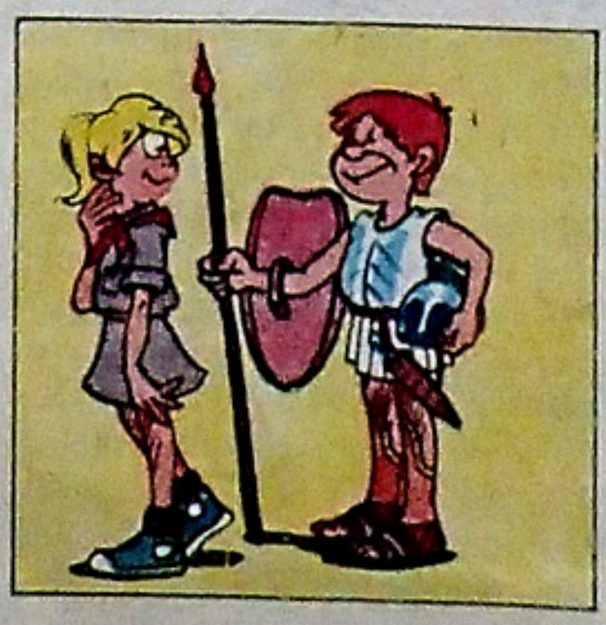
Cztery tysiące lat temu przybył na południe półwyspu bałkańskiego i sąsiednie wyspy lud, który nazwał się później Hellenami. Nowa ojczyzna, którą nazwali Helladą, nie była bogata.

Kraj był górzysty, ale wówczas jeszcze częściowo zalesiony, na uprawy nadawało się niezbyt wiele powierzchni. Dlatego najpierw podstawą bytowania było pasterstwo, później dopiero rozwinęło się rolnictwo. Kraj ten jest ciepły, nie ma zbyt wiele opadów, były więc zawsze spore kłopoty z wodą. Na szczęście półwysep w tej części zawiera wiele głęboko wcinających się w ląd zatok i zatoczek, sąsiaduje z licznymi mniejszymi i większymi wyspami. Stwarza to dogodne warunki do zakładania portów, budowy statków i do uprawiania żeglugi. Tą drogą udawali się w odległe strony Hellenowie, aby zakładać kolonie na wybrzeżach morza Śródziemnego i Czarnego. Handel z innymi narodami oraz z własnymi koloniami stał się podstawą egzystencji Hellady. Hellenowie nie tworzyli jednego państwa, mimo wspólnoty języka i kultury. Prawie każde miasto rządziło się samo. Mieszkańcy uprawiali pobliskie pola, sady i ogrody, a także zajmowali się rzemiosłem i handlem. Zbudowane głównie z kamienia i niewypalonej cegły miasta Hellenów były obwarowane, a ludność przygotowana zawsze do ich obrony. Bo miasta-państwa często prowadziły bratobójcze wojny między sobą. Niektóre miasta osiągały znaczenie większe od innych. Do takich należały dwa: Ateny i Sparta.

Półwysep Bałkański kończy się na południu Peloponezem. Na nim właśnie leży kraina zwana Lakonią z najważniejszym miastem – Spartą. Sparta jest położona nad rzeką Eurotas między masywami gór Tajgetos i Parnon. W zamierzchłych czasach jej mieszkańcy włączyli do swego państewka pięć małych miasteczek. W siódmym wieku p.n.e. podbili sąsiednią Mesenię, a inne państwa na Peloponezie uzależnili od siebie. Jak cała prawie Hellada również ziemia Spartan nie była zbyt bogata. Podstawą utrzymania była tu uprawa roli. Małe, biedne i niezbyt ludne państewko sięgnęło później po prymat między państwami Hellady. Jak do tego doszło?

Sparta i Spartanie

Musimy pamiętać, że zajmujemy się okresem, w którym niewolnictwo było sprawą powszechną i normalną. Praca niewolników była też podstawą istnienia państwa spartańskiego. Z tym, że społeczeństwo tu było urządzone odmienniej niż w innych państwach Hellady. Najliczniejszą klasą społeczną byli heleci pozbawieni wolności i jakichkolwiek praw. Pracowali na działkach ziemi przydzielonych określonemu spartiacie przez państwo. Spartiaci byli klasą, która jako jedyna posiadała wszelkie prawa i osobistą wolność. Ale też na niej głównie spoczywał obowiązek długiej służby wojskowej. Klasą pośrednią byli periojkowie. Mieli oni co prawda wolność osobistą, ale żadnych praw. Trudnili się głównie rzemiosłem i handlem. Spartiatów nigdy nie było wielu. Na każdego przypadało nieraz pó 250 helotów i 100 periojków. Zawsze groził w Sparcie bunt niewolników. Aby utrzymać ich w ryzach, spartiaci posiadali stałe silne wojsko. W czasie wypraw wojennych mężczyźni musieli być zastąpieni przez kobiety, odpowiednio przygotowane do uśmierzania buntów oraz obrony miast przed niespodziewanym najazdem nieprzyjaciela.



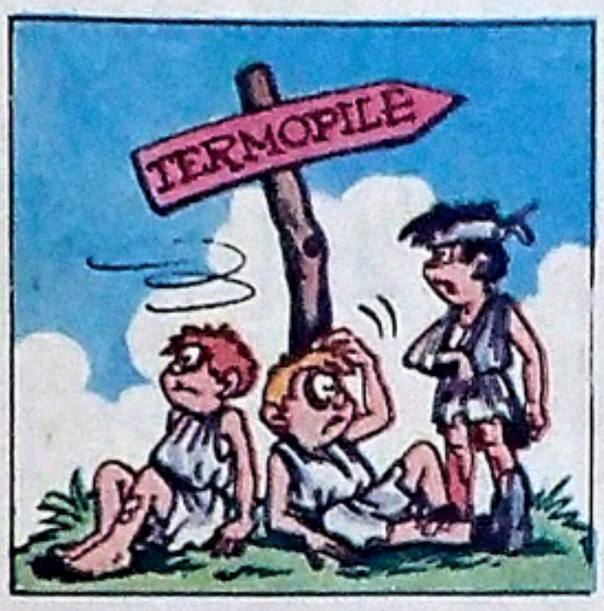
W Sparcie panowały surowe prawa, które interesowi państwa podporządkowały wszystkie klasy społeczne. Cała ziemia wraz z uprawiającymi ją helotami stanowiła własność państwa. Co pewien czas była dzielona i oddawana w użytkowanie każdemu ze spartiatów.

Heloci z takiej działki oddawali część płodów rolnych swojemu spartiacie. Spartiaci oraz część periojków byli zobowiązani do służby wojskowej trwającej od 7 do 30 roku życia. Później mężczyzna jakby „przechodził do rezerwy" i mógł założyć rodzinę. W dalszym ciągu sprawy państwowe były jego głównym zajęciem. Dziewczęta też przechodziły przygotowanie wojskowe. Przede wszystkim

DOKOŃCZENIE NA STR. 5

DOKOŃCZENIE ZE STR. 4

troszczono się o ich sprawność fizyczną. Uprawiały więc gimnastykę połączoną z tańcem, biegały, rzucały oszczepem i strzelały z łuku. Uczyły się walczyć w szyku uzbrojone w miecz i tarczę. Mężczyźni w wieku od 20 do 30 lat tworzyli najlepszą w całej Helladzie armię. Podstawą była niesłychana dyscyplina i męstwo, wsparte odpornością na ból i trudy oraz znakomitym władaniem orężem. Spartiaci tworzyli podstawę armii – ciężko zbrojną piechotę zwaną hoplitami. Każdy hoplita posiadał włócznię, krótki miecz, tarczę, na głowie hełm, na piersiach pancerz, na nogach nagolenniki.



Hoplici walczyli ustawieni rzędami jeden obok drugiego. Za pierwszym rzędem kroczyły następne. Spartanie nie cofali się nigdy. Walczyli do ostatka jeśli spotkali się z przeważającą siłą. Zadawali przy tym ogromne straty nieprzyjacielowi. „Wróć z tarczą lub na tarczy" mówiły matki synom udającym się na wojnę, co oznaczało: bądź zwycięzcą lub zgiń śmiercią bohatera. Trzeciej możliwości nie było.

Najsławniejszą walką, którą stoczyli Spartanie w obronie całej Hellady była bitwa pod Termopilami. Spartanie pod wodzą Leonidasa zastąpili drogę Persom wielokrotnie liczniejszym. W bitwie tej wszyscy polegli, nikt nie opuścił pola walki. Wśród poległych byli nie tylko uprzywilejowani spartiaci, ale też periojkowie, a nawet młodzi heloci. Wszystkich razem nazywano Spartanami nie mającymi równych w walce.

Szkoła spartańska

W Sparcie dzieci należały do państwa. Noworodek był pokazywany komisji, która oglądała go i orzekała czy jest zdrowy, normalny i może żyć lub słaby, kaleki i nie ma prawa do życia. Wówczas wynoszono go na stoki Tajgetu i porzucano. Jeżeli pozwolono mu żyć, wracał do domu, gdzie obnoszono go w sicie wokół ogniska. Od tego czasu, za 10 dni otrzymywał imię, które było zarazem nazwiskiem. Często tworzono je od imion bogów: Diogenes – pochodzący od boga, Theodoros – Bożydar, Apollodoros – dar Apollina, Artemidoros – dar Artemidy itp., lub określały cechy, jakie miało dziecko otrzymać np.: Aristokles – sławny z doskonałości, Termistokles – sławny ze sprawiedliwości, Eukleja – piękna sława, Helene – jasność, itp.

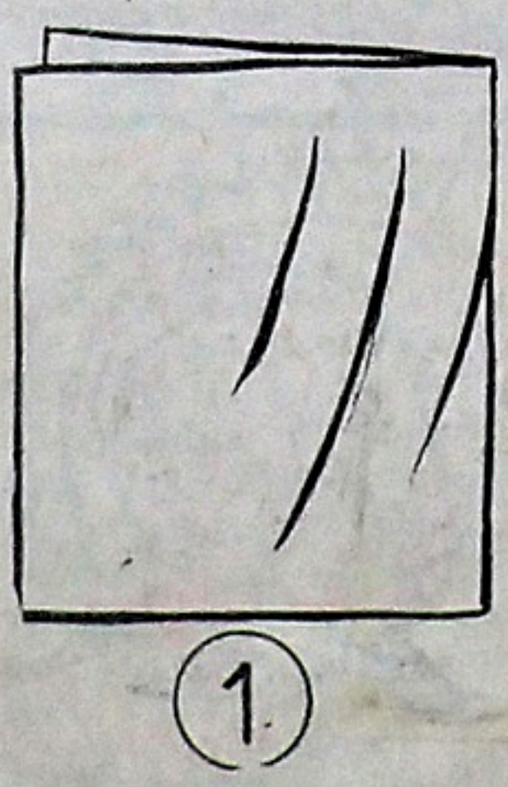
Do siódmego roku życia dzieci pozostawały pod opieką matki. Kiedy ukończyły siedem lat były zabierane do koszar, gdzie pod kierunkiem wychowawcy pajdonomosa prowadziły surowy tryb życia. Trzeba podkreślić, że wszystko to dotyczyło nie tylko chłopców, ale też dziewcząt, które były umieszczane w osobnych koszarach, ale podlegały tym samym rygorom. Dzieci były podzielone na kompanie, na czele których stali najdzielniejsi z rówieśników. W kompaniach panowała surowa dyscyplina, każde polecenie zwierzchnika musiało być natychmiast i bez szemrania wykonane. Najmniejszy sprzeciw ściągał ciężkie kary. Równocześnie stopniowo następowało hartowanie młodych ludzi: zaczynano od chodzenia boso po skałach i kolczastych zaroślach, ubierania się w szorstki chiton, który nie chronił dostatecznie ani od skwaru, ani od zimna. Przyzwyczajano do spania na gołej ziemi lub pęku zerwanej trzciny. Pożywienie było proste i skąpe, przyrządzane najczęściej samodzielnie. Stosowano też posty dla wyrobienia odporności na głód. Okrutne były praktyki mające na celu stępienie wrażliwości na ból: bito za najdrobniejsze wykroczenie lub niezręczność, a ponadto raz w roku organizowano rodzaj zawodów w wytrzymałości na ból: w święto bogini Artemidy ćwiczono chłopców rózgami do krwi. Kto bez jęku wytrzymał największą ilość uderzeń, zdobywał pochwałę i nagrodę. W tym wszystkim panowała całkowita równość: czy to syn króla, czy biednego rzemieślnika znosić musiał tak samo niewygody, głód i ból.

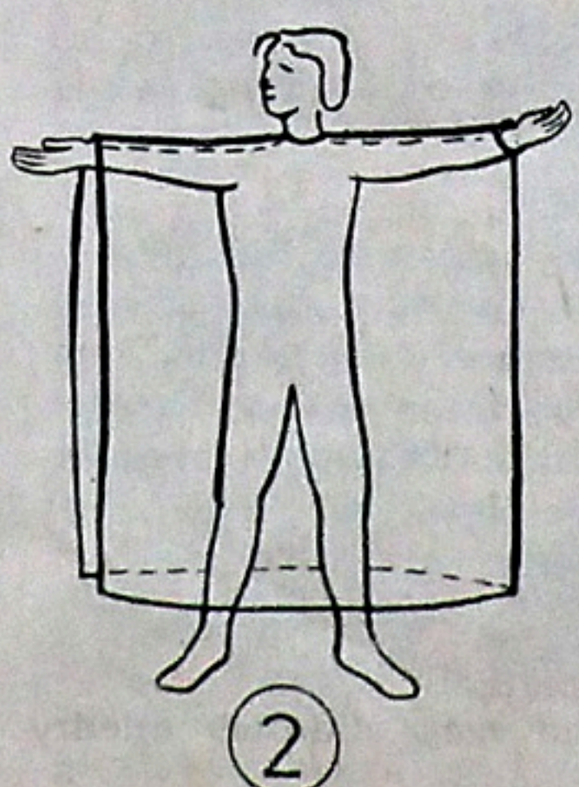
Młodzi Spartanie i Spartanki wkrótce rozpoczynali ćwiczenia siły i zręczności. Służyło temu celowi pływanie i gimnastyka, a także udział w grach wojennych i polowaniach. Ale Spartanie troszczyli się nie tylko o sprawne i zdrowe ciało swoich dzieci. Równorzędnie traktowali jako ważną sprawę kształtowanie charakterów. W pogardzie było wszystko, co sprawiało przyjemność, ceniono niezłomne męstwo, trzeźwość, prawdomówność i skromność. Nie znoszono gadulstwa, od najmłodszych lat uczono jasnego i zwięzłego wypowiadania się. Do tej pory używamy określenia „lakoniczny" tj. taki sposób wyrażania się, jaki był stosowany w Lakonii, czyli krainie, w której leży Sparta. Mniej troszczono się o nauczanie. Co prawda każdy Spartanin i Spartanka umieli czytać, ale po to, aby poznawać i zapamiętywać wielką ilość poematów sławiących bogów i herosów oraz bohaterskie czyny przodków. Tak dziewczęta jak chłopcy uczyli się ponadto na pamięć ustaw ojczystych oraz historii Sparty. Poematy były śpiewane przy akompaniamencie znanych wówczas instrumentów jak kitara, aulos, syringa, tympanon. Uczono się także tańca. Często był to taniec zbrojny, ilustrujący czyny wojenne.

Szkolenie tego rodzaju trwało aż do 18 roku życia. Później dziewczęta wychodziły za mąż, a chłopców czekała efebia tj. jeszcze surowsza szkoła wyłącznie wojenna (przez dwa lata). Jako pełnowartościowy żołnierz Spartanin pełnił jeszcze przez 10 lat służbę w armii. Każdy, kiedy skończył lat 30, mógł się ożenić i założyć rodzinę. Ale w razie wojny był powoływany do służby i walczył w pierwszym szeregu.

UBIORY I BROŃ

Wczasach bardzo dawnych Hellenowie ubierali się w skóry zwierząt. Później skóry zastąpiły tkaniny z wełny i lnu. Najdroższe były tkaniny cienkie i barwione. Stać na nie było bardzo niewielu. Spartanie opowiadali się za strojem prostym, praktycznym i niedrogim, nawet jeśli kogoś na strój bogaty było stać. Okryciem wierzchnim tak mężczyzn jak i kobiet był wielki płat tkaniny o kształcie prostokąta. Jego rozmiar, sposób upięcia i ułożenia dawał w sumie kilkanaście różnych odmian stroju. My zajmiemy się tylko jedną, najpowszechniejszą odmianą jaką był chiton.


1.

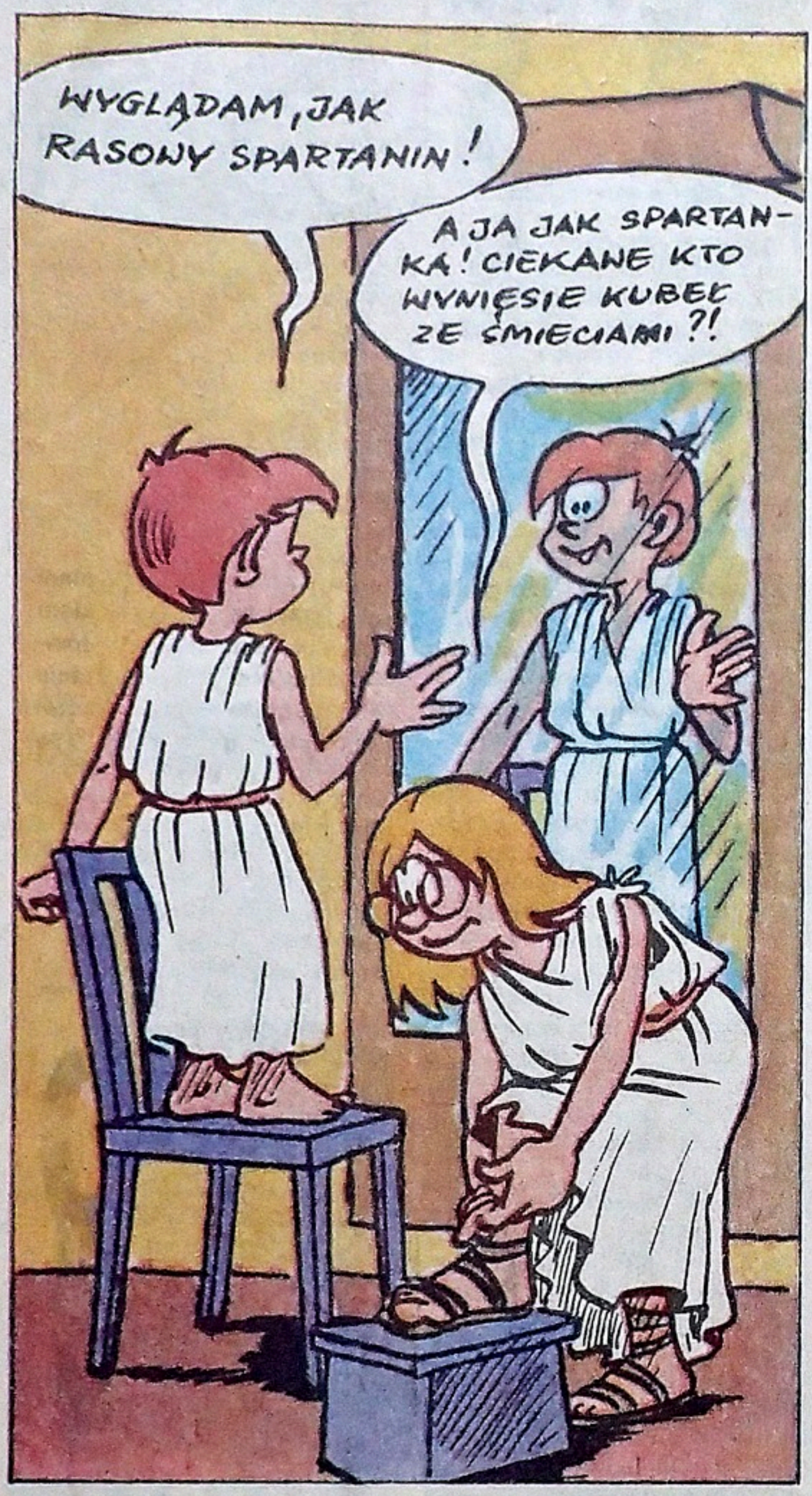

2.

Jak ubrać się w chiton

Bierzemy prześcieradło i składamy go na pół (rys. 1) Górne brzegi spinamy kilkoma agrafkami tak, aby w połowie pozostał otwór przez który można wsunąć

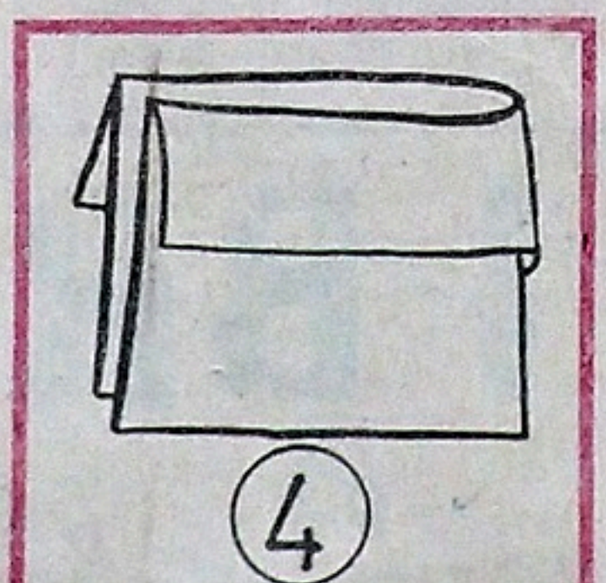
DOKOŃCZENIE NA S. 6

UBIORY I BROŃ



DOKOŃCZENIE ZE STR. 5

głowę, a z lewej można było na krańcu włożyć rękę (rys. 2). Teraz, po włożeniu tak sporządzonego stroju na siebie trzeba się przepasać sznurem lub paskiem – wałkiem, ułożyć odpowiednio fałdy i już jesteśmy w chitonie (rys. 3).



Chitony były długie i krótkie. Długie nosili ludzie starsi, dostojnicy, kapłani. Młodzi, tak chłopcy jak dziewczęta, ubierali się w krótkie chitony, czasem tylko do kolan. Wojownicy spartańscy nosili właśnie takie krótkie chitony, na które nakładali zbroję. Co robiono, aby nie obcinać płatu tkaniny, a skrócić chiton? Po prostu robiono u góry zakładkę przed spięciem agrafkami (rys. 4). Powstaje wówczas rodzaj peplerynki, często spotykanej w stroju kobiecym. Kobiety ponadto podciągały chiton z przodu, przez co powstawała nad paskiem duża fałda, która służyła za kieszeń lub torebkę. Jeżeli chiton rozepniemy na prawym ramieniu i odsłonimy bok wraz z prawym ramieniem to zyskamy (w przybliżeniu) strój, który nazywano peplos. Na nogach najczęściej noszono sandały. Hellenowie znali wiele nakryć głowy, ale niechętnie je nosili. Dla naszych potrzeb wystarczy przyjąć, że poważne matrony wkładały na głowy zwisające lub zawiązane z tyłu chusty, a najbardziej twarzowy dla mężczyzn był hełm.

Jak sporządzić hełm spartańskiego hoplity

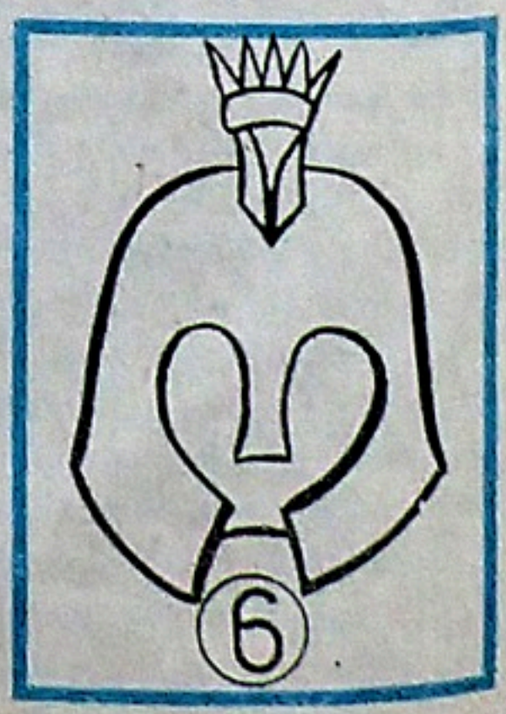
W Helladzie wykonywano najdoskonalsze w tych czasach hełmy ze skóry, ale również z brązu a później z żelaza. Często zakrywały całą głowę wraz z twarzą, pozostawiając tylko otwory na oczy i usta. Posiadały wspaniałe grzebienie ozdobione końskim włosiem (rys. 5 i 6). Ale wykonywano też hełmy skromniejsze. Do tych właśnie nawiązuje nasz kartonowy hełm dla zuchów – Spartan.

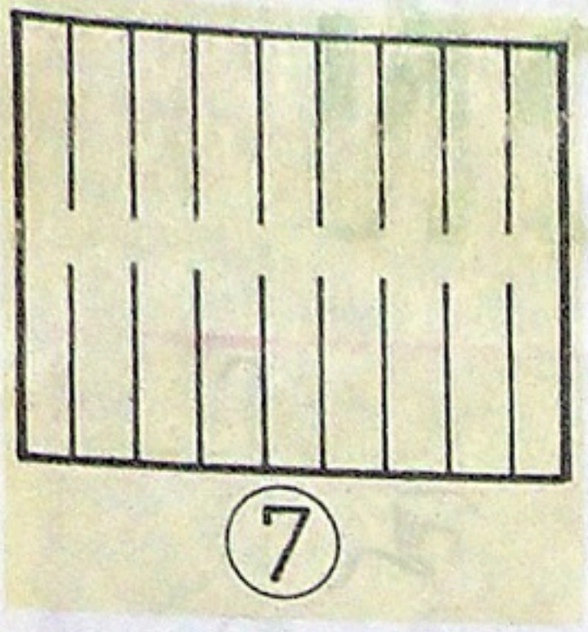
Wycinamy z kartonu kwadrat o boku 32 cm. Przez środek rysujemy pas szerokości 4 cm, a od niego prostopadłe pasy również szerokie na 4 cm z jednej i drugiej strony jak na rys. 7. Karton w tych miejscach przecinamy. Teraz formujemy dzwon hełmu. Końce pasków zbieramy z jednej i drugiej krawędzi razem, nasuwając je na siebie kolejno. Ukształtowaną w ten sposób półkulę spinamy w miejscach „a" lub zszywamy (rys. 8). Dzięki temu już mamy zasadniczą część hełmu. Teraz przystępujemy do wykonania charakterystycznego dodatku, jakim jest grzebień. Wycinamy najpierw z tego samego, co poprzednio, kartonu pasek o wymiarach 12×20 cm. Składamy go wzdłuż, a następnie rysujemy wzdłuż pasek o szerokości 2 cm i od grzbietu zagięcia do paska nacinamy nożyczkami co 1 cm. Mamy już grzebień, ale trzeba go jeszcze uformować. Paski (dwucentymetrowe) zaginamy na zewnątrz. Teraz całość wyginamy w łuk. Otrzymujemy grzebień (jak na rys. 10), który przyklejamy do dzwonu hełmu.

Do uzbrojenia należał też pancerz. Był to zwykle rodzaj gorsetu z twardej skóry nabijanego guzami z żelaza lub brązu. Osłaniał piersi i plecy, był łączony paskami ze sprzączkami na barkach i po bokach. Pancerze z dwóch płyt metalowych były stosowane rzadziej. Luźne paski skóry, też nabijane, osłaniały często ramiona i zwisały od dołu pancerza do kolan osłaniając brzuch i uda. Od kolan do kostek nogi ochraniały nagolenniki ze skóry lub metalu. Do broni odpornej należała jeszcze tarcza. Była wykonywana z paru warstw grubej skóry, okuta metalem. Najczęściej miała kształt okrągły lub owalny i była wypukła. Pięknie ją zdobiono.

Do broni zaczepnej można zaliczyć: włócznie i oszczepy, mie-

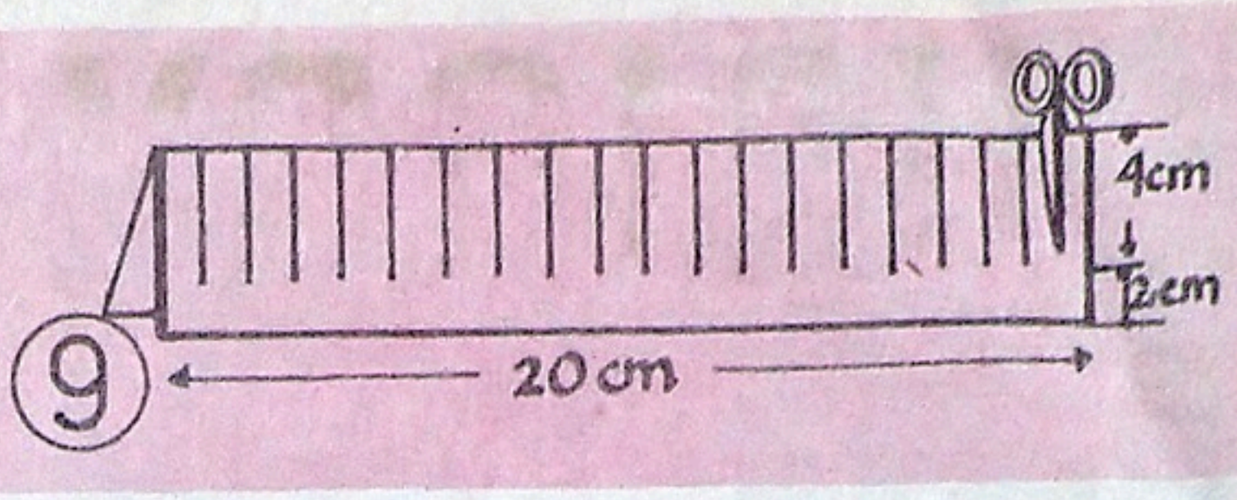
DOKOŃCZENIE NA STR. 7





7

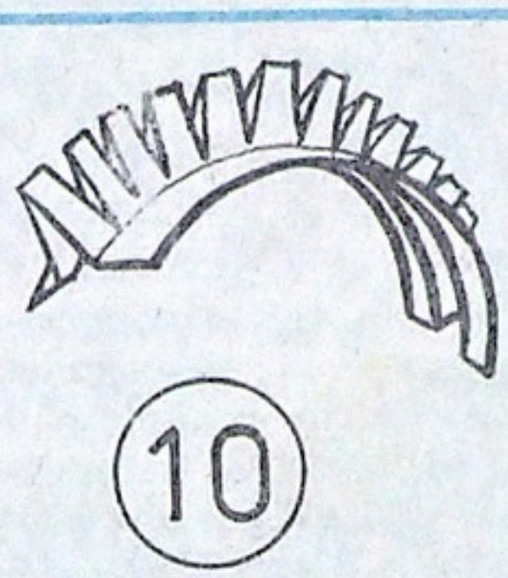
8



9

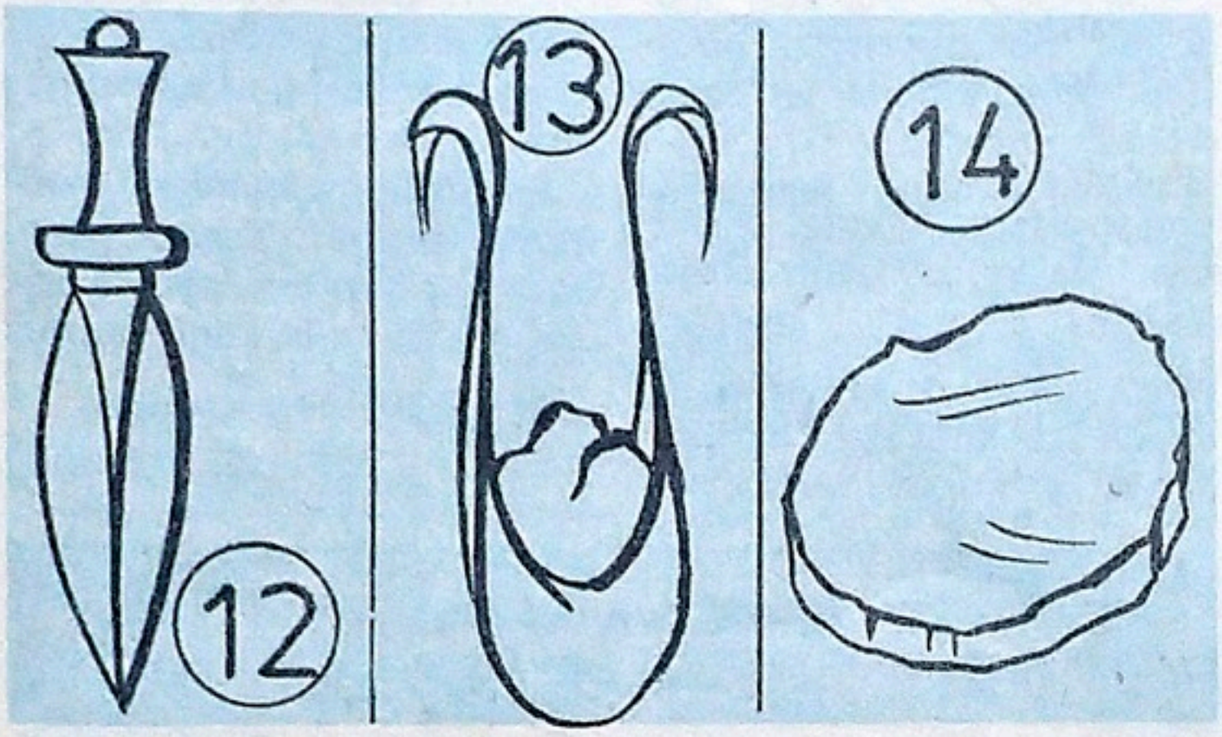
DOKOŃCZENIE ZE STR. 6

cze, łuki, topory, proce i dyski. Zajmijmy się najbardziej charakterystycznymi. Miecz był zwykle wykonany z brązu i miał średnio 70 cm długości (rys.12). Proca służyła do miotania kamieni. Był to pas skóry szerszy w środku, w który wkładano kamień i po wykonaniu rozmachu rzucano w stronę nieprzyjaciela. W odróżnieniu od współczesnej procy nie posiadała ani części gumowej, ani widełek (rys. 13). Płaskim kamieniom nadawano okrągły kształt i też posługiwano się nimi w walce. Miały dość dużą średnicę (20–35 cm) i ciężar. Nazywano je dyskami (rys. 14).



10

11



12

13

14

Wraz z zuchami możesz wykonać różną broń. **Pamiętaj! Strzelanie z łuku, miotanie kamieni procą oraz rzucanie dyskiem mogą być niebezpieczne. Również inna broń, jak włócznia i oszczep, może grozić okaleczeniem. Dlatego groty wykonaj ze styropianu lub kory sosnowej, a ponadto zadbaj o to, by były tępe. Prawdziwy Spartanin nigdy nie użył broni bez komendy, nawet jej nie tknął. Tak samo muszą postępować zuchy!**

Garncarze

Hellenowie słynęli z przepięknych wyrobów z gliny. Cały znany wówczas świat kupował od nich wazy, misy, lampki, figurki. Do dziś używamy nazwy ceramika, od dzielnicy Aten – Karamiku. W Helladzie było dużo znakomitej gliny. Starannie oczyszczona i wyrobiona szła na koło garncarskie, na którym kształtowano smukłą wazę. Najpierw długo wysychała, później wędrowała do pieca, gdzie była wypalana. Teraz naczynie brał do ręki malarz. Na jego powierzchni malował sceny z życia bogów i herosów, ozdabiał różnymi ornamentami. Po wymalowaniu waza jeszcze raz była wypalana.

Dzięki swojej trwałości gliniane naczynia całe lub w skorupkach doczekały naszych czasów i są źródłem informacji o wierzeniach i życiu dawnych Hellenów.

WIERZENIA SPARTAN

Na początku był Chaos, bezładna mieszanina ziemi, wody, ognia i powietrza w ogromnej otchłani. Z Chaosu wyłoniły się dwa potężne bóstwa, pierwsza królewska para bogów: Uranos – Niebo i Gaja – Ziemia. Pierwsze ich dzieci nie były udane. Byli to hekatonchejrowie (służący) i cyklopi. Ojciec wtrącił ich na dno podziemi zwanych Tartarem. Sam stał się ofiarą spisku Gai z najmłodszym synem Kronosem, którego z kolei obalił Zeus. Odtąd on został na stałe głównym bogiem wśród ogromnej liczby więcej lub mniej ważnych bóstw.

Zanim zaczęto spisywać dzieje, ludzkość przeżywała różne okresy. Pierwszym był wiek złoty pod panowaniem Kronosa. W rzekach płynęło mleko, miód płynął z każdego drzewa, ziemia bez uprawy rodziła wszystko, co było potrzebne. Ludzie byli zawsze młodzi, żyli bez trosk i trudów. Następny okres był wiekiem srebrnym. Ludzie mieli długie dzieciństwo i młodość, ale krótki i ciężki wiek dojrzały. Byli dumni i źli, nie chcieli składać ofiar bogom, dlatego zostali wytępieni. W wieku brązowym żyli ludzie o sile olbrzymów i kamiennych sercach. Byli gwałtowni i wojowniczy. W tym wieku żył Herakles i Tezeusz oraz rozgrywała się wojna trojańska. Następnym wiekiem, trwającym do dziś, jest wiek żelaza. Tak Spartanie i wszyscy Hellenowie widzieli powstanie świata oraz jego najdawniejsze dzieje.

A skąd się wzięli ludzie? W Sparcie wierzono, że człowieka stworzył dobry tytan Prometeusz. Ulepił go z gliny pomieszanej ze łzami nadając mu kształty bogów. Wykradł z rydwanu Słońca parę iskier i stworzył człowiekowi duszę z ognia niebieskiego. Mimo podobieństwa do bogów, człowiek był istotą słabą i ułomną. Bezradni i wystraszeni ludzie błądzili po świecie. Widząc to Prometeusz ponownie ukradł zarzewie ognia w niebie i przyniósł go ludziom. W grotach i szałasach zapłonęły jasne ogniska ogrzewając ludzi i płosząc drapieżne zwierzęta. Dobry tytan nauczył ludzi posługiwania się ogniem, pokazał też, jak uprawiać różne rzemiosła.

Bogów nie cieszyło szczęście ludzi, odtąd pogodnych zdrowych i bezpiecznych. Dlatego stworzyli piękną kobietę o imieniu Pandora, wyposażyli ją w glinianą beczkę, której zawartości nikt nie znał i zesłali ją między ludzi. Pierwszy zobaczył ją Prometeusz i przeczuł podstęp. Zabronił więc ludziom otwierania beczki posiadanej przez Pandorę. Niestety, Pandora namówiła swego męża i ten otworzył beczkę, z której wyleciały w świat: choroby, nędze, smutki i troski. Natychmiast obsiadły ludzkość i dotąd ją nękają.

Prometeusz odpłacił się bogom podstępem za podstęp. Spowodował, że Zeus wybrał sobie i bogom na ofiarę kości i najgorszy tłuszcz ze zwierząt im poświęcanych.

Zeus zemścił się straszliwie: kazał przykuć Prometeusza do skał Kaukazu. Co dzień przylatywał orzeł i wyszarpywał mu wątrobę, która znów odrastała. Paliło go słońce i ziębiły mrozy, a on tak trwał w bólu, bez wypoczynku, do nikogo nie docierały jego jęki i skargi. Ludzie pozbawieni swego mądrego opiekuna stawali się coraz gorsi.

Bogowie postanowili ród ludzki wytępić. Zesłali więc ogromne deszcze i spowodowali potop, z którego urato-

DOKOŃCZENIE NA STR. 9

DOKOŃCZENIE ZE STR. 8

wała się tylko para staruszków Deukalion i Pyrra. Gdy wody opadły, za radą bogów szli oni przez świat i rzucali za siebie napotykane kamienie. Kamienie przekształcały się natychmiast w ludzi. Tak idąc zaludnili cały świat. Nowi ludzie wkrótce okazali się równie niewdzięcznymi jak ci sprzed potopu. Ale teraz bogowie wykazują większą cierpliwość, a może mają więcej niż dawniej innych kłopotów? Bo rządzenie światem nie jest sprawą prostą. Gromowładny Zeus dzieli się władzą ze swoimi braćmi: Posejdonem, panującym w królestwie mórz oraz z Hadesem, który zarządza ponurym państwem podziemi, miejscem pośmiertnego przebywania dusz – Tartarem.

Zeus mieszka wraz z całym boskim dworem na górze Olimp, znajdującej się na północy Hellady, skąd kieruje Niebem i Ziemią. Wraz z nim przebywa wielu bogów i herosów. Obok Zeusa jego małżonka Hera, dalej Atena – bogini mądrości i najpiękniejszy z bogów: Apollo – patron śpiewaków i poetów. Artemis, jego siostra, to królowa lasów, Hermes – boski goniec, opiekun kupców i złodziei, Hefajstos – najpracowitszy z wszystkich, bóg-kowal, jego żona Afrodyta – to bogini piękności, niezbyt mądry bóg wojny Ares zamyka poczet wielkich bogów Olimpu. Z innych, zamieszkujących ziemię i podziemia, można jeszcze wyliczyć najważniejszych: Heliosa – woźnicę rydwanu Słońca, Eos – jutrzenkę, Selene – księżyc, Hestię – boginię domowego ogniska, Demeter – boginię urodzaju, Dionizosa – boga rozkoszy, Asklepiosa boga-lekarza, Temis – boginię dobra i sprawiedliwości.

Jak z tego widać, w świecie bogów role były podzielone i wiadomo było, o co do kogo się modlić i składać ofiary. Obok bogów ogólnohelleńskich, liczących kilkadziesiąt postaci, istnieli bogowie opiekujący się jednym tylko państwem, jedną rzeką, źródełkiem, gajem, a nawet pojedynczym drzewem. Bogowie byli nieśmiertelni, posiadali nadzwyczajną siłę, ale też niektórzy wiele złych ludzkich przymiotów jak zazdrość, skłonność do zdrady, stronniczość itp. Przez to jednak byli bliscy swoim wyznawcom posiadającym podobne cechy.

Z mitów greckich

MOMOS

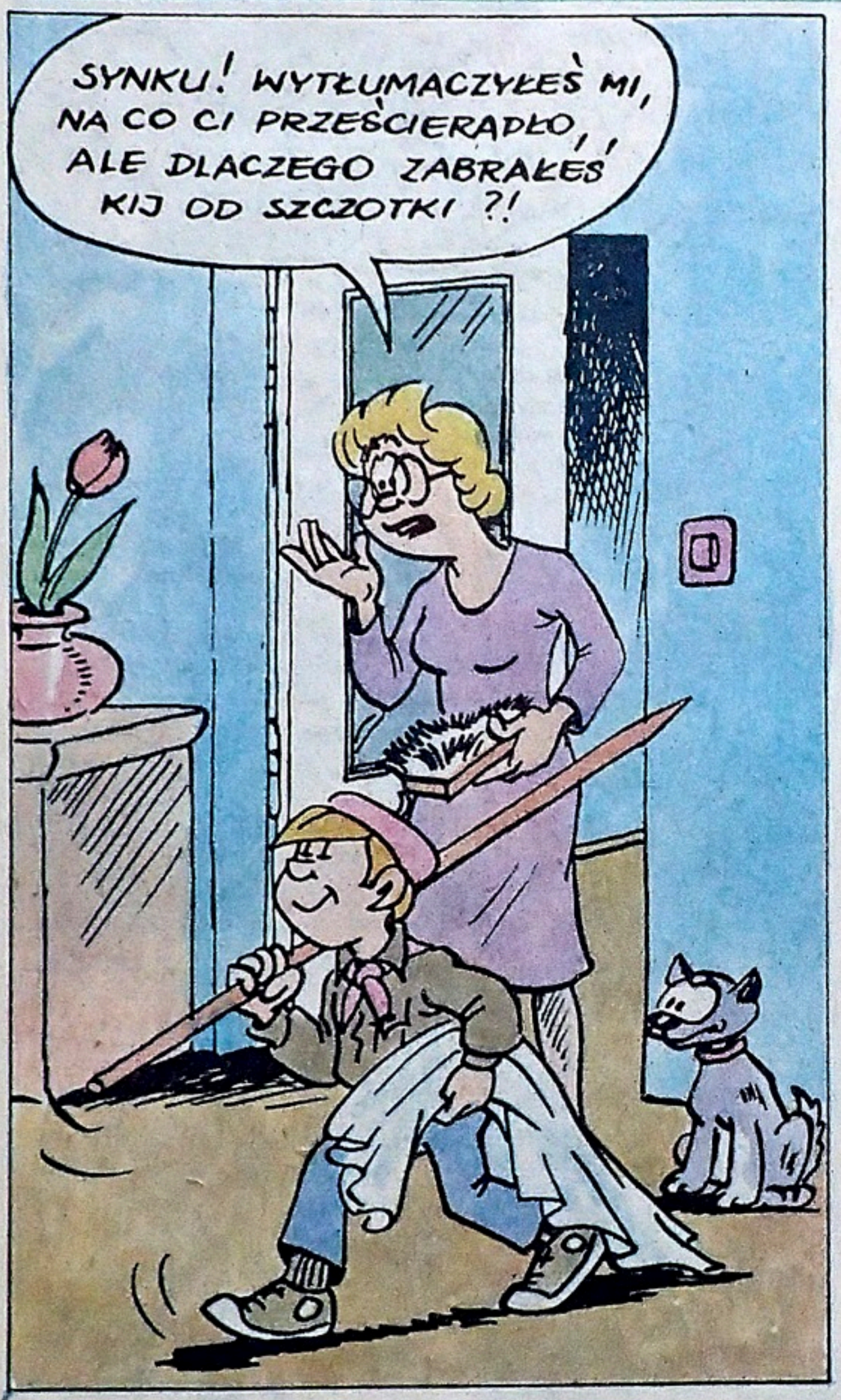
Znalazł się śmiałek, który odważył się krytykować stworzenia boże. Był nim Momos. Na początku także on mieszkał na Olimpie, jak szczęśliwi bogowie.

Zeus stworzył byka, Prometeusz – człowieka, a Pallas Atena – dom. Po czym zapytali Momosa, jak ocenia ich dzieła. Momos pozazdrościł bogom tego, co stworzyli i rozpoczął krytykę od postawienia zarzutu Zeusowi, że popełnił błąd, gdyż ślepia byka trzeba było umieścić na rogach, by mógł widzieć, gdzie bodzie. Prometeusza zganił za to, że nie umieścił serca człowieka na zewnątrz, gdyby bowiem tak był uczynił, złoczyńcy nie mogliby działać pokryjomu, gdyż każdy mógłby zawsze widzieć, kto jakim się kieruje zamiarem. Atena zaś powinna była, zdaniem Momosa, wyposażyć dom w kółka, aby można było łatwiej ujść przed niegodziwym sąsiadem.

Zeus miał już dość tych ciągłych przygan, wpadł w gniew i na zawsze strącił Momosa z Olimpu.

Imre Trencsényi-Waldepfel:
„Mitologia"
PWN, Warszawa 1967

IGRZYSKA OLIMPIJSKIE



Hellenowie czcili swoich bogów w różny sposób. Jednym z nich było przeprowadzanie różnych zawodów sportowych. Najsławniejszymi były igrzyska w leżącej na Peloponezie Olimpii, poświęcane Zeusowi. Odbywały się one co cztery lata od 776 roku p.n.e. do 393 roku n.e. W okresie przed igrzyskami i w czasie ich trwania panował w całej Helladzie „pokój boży", kiedy to greckie państewka zaprzestawały walk między sobą, na ok. 2 miesiące.

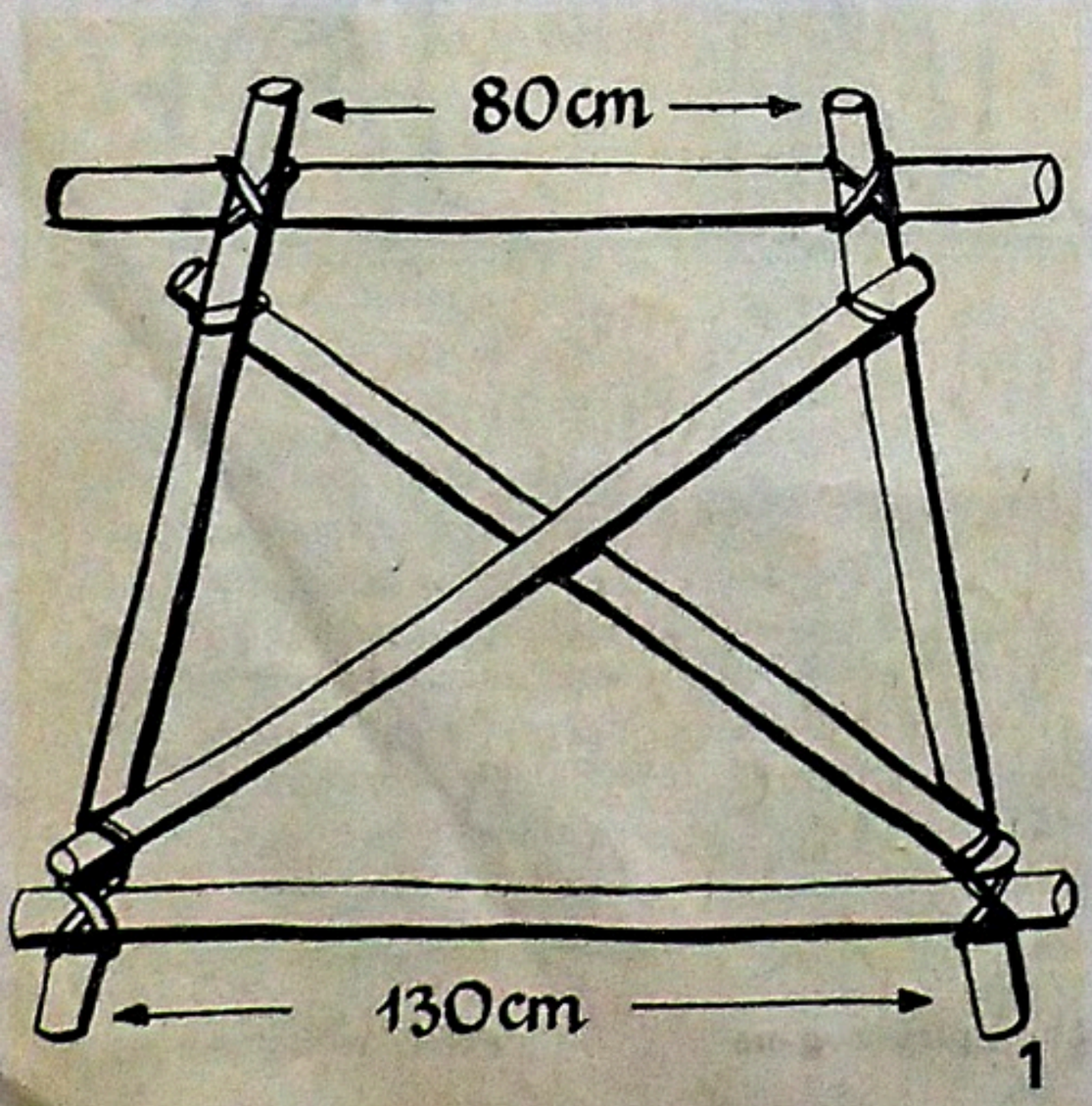
Przed rozpoczęciem igrzysk zawodnicy składali przysięgę, że rzetelnie dotąd trenowali i przestrzegać będą postanowień regulaminu. Sędziowie przysięgali, że będą sprawiedliwi i nie dadzą się przekupić. Igrzyska rozpoczynało składanie ofiar Zeusowi. Później stawali do walki zawodnicy.

W różnych okresach istniały różne konkurencje sportowe. Spośród nich wybieramy do naszej zabawy tylko cztery konkurencje z pięcioboju oraz wyścig kwadryg. Pięciobój olimpijski składał się z biegu, skoku w dal, rzutu dyskiem, rzutu oszczepem oraz zapasów. Tę ostatnią konkurencję pominiemy ze względu na trudność w jej przeprowadzeniu. Bieg prowadzono na dystansie od jednego stadionu (192 m) do 24 stadionów (4.614 m). My przyjmiemy ten najkrótszy dystans. Drugą konkurencją był skok w dal. Obie te konkurencje nie wymagają żadnych uwag ani wyjaśnień. Rzuty oszczepem i dyskiem wykonywano podobnie jak dziś, ale inaczej sędziowano. Każdy zawodnik miał wyraźnie oznaczony oszczep oraz dysk. Rzucali wszyscy po kolei, a sędziowie nie przystępowali do oceny, aż wszyscy skończyli. Zawody przeprowadzano systemem eliminacji.

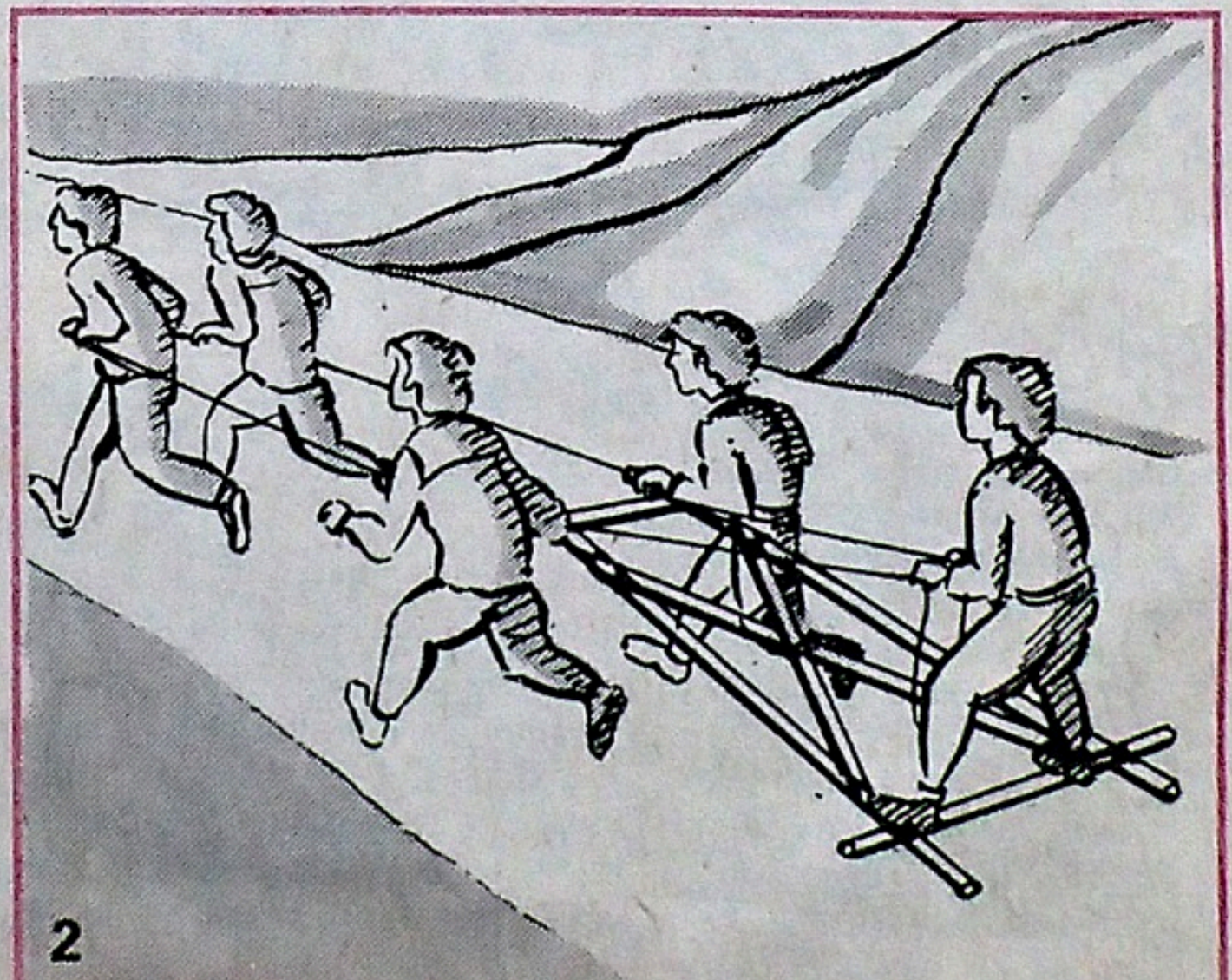
Biorąc to pod uwagę, tak przeprowadzimy nasze igrzyska: w biegu wezmą udział wszyscy zawodnicy. Szesnastu najlepszych kwalifikuje się do następnej konkurencji tj. do skoku w dal. Połowa z nich zyska prawo do współzawodnictwa w rzucie oszczepem. Tylko czterech będzie miało prawo udziału w rzucie dyskiem. W tej konkurencji znów odpadnie dwóch. Pozostali dwaj zawodnicy walczyć już będą w finale. Proponujemy, aby zamiast zapasów przeprowadzić wyścigi kwadryg, na dystansie dwóch stadionów tj. ok. 400 metrów. Zwycięzca powinien uroczyście być uwieńczony wieńcem z gałązek drzewa oliwkowego. Ponieważ takie u nas nie rosną, proponujemy użyć gałązek wierzby, której liście są najbardziej podobne do liści oliwkowych. Ponadto zwycięzca będzie miał prawo aż do następnych igrzysk używać tytułu olimpionnika.

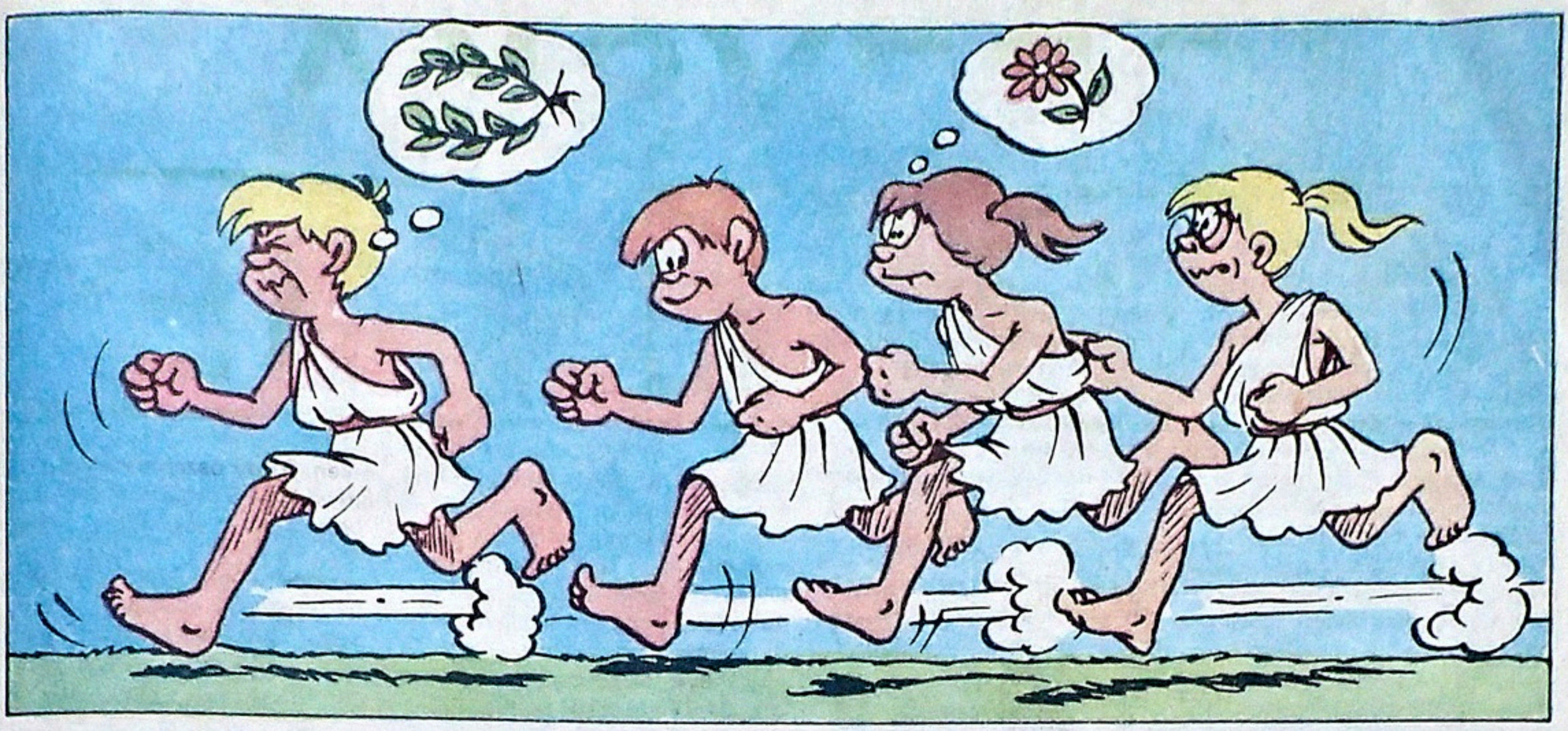
Trzeba pamiętać, że w starożytnych igrzyskach olimpijskich nie brały udziału kobiety, nawet

DOKOŃCZENIE NA STR. 11



1


2



DOKOŃCZENIE ZE STR. 10

w charakterze widzów. Dlatego dla nich można zorganizować inne igrzyska, tym razem ku czci Artemidy. Obejmą one bieg, rzut oszczepem oraz strzelanie z łuku. Można przyjąć te same zasady sędziowania i eliminacji co w igrzyskach olimpijskich. Nagrodą dla zwyciężczyni będzie kwiat wpięty we włosy. Aż do następnych igrzysk będzie mogła jako jedyna w drużynie przychodzić na zbiórki z kwiatem we włosach.

Zuchowa olimpiada powinna mieć bogatą oprawę szczególnie wówczas, jeśli jest organizowana na kolonii. Defilada zawodników, składanie przysięgi i ofiary, same zawody, a przede wszystkim wieńczenie zwycięzcy oraz jego triumfalny objazd placu na kwadrydze. Przyjmujemy, że z przyrządami dacie sobie radę, wykonanie oszczepu z kija, dysku z płaskiego, okrągłego kamienia nie powinno być trudne. Dlatego ograniczymy się do pokazania jak wykonać kwadrygę. Kwadrygą był dwukołowy wóz – rydwan ciągniony przez cztery konie. Zaprzęg taki nazywali Hellenowie tethripponem.

Do sporządzenia kwadrygi potrzebne nam będą cztery drążki o długości 1,5 m, oraz dwa krótsze na konstrukcję wzmacniającą. Jazda odbywa się w sposób przedstawiony na rysunku 2.

Na koniec uwaga: trzeba koniecznie zachować ostrożność przy strzelaniu z łuku i rzutach. Zwłaszcza dyskiem, który „lubi" się przy zamachu wyrwać z ręki i lecieć nie w tym kierunku, w którym dyskobol zamierzał.

Z mitów greckich

PANDORA

Bogowie ukryli w ziemi środki potrzebne człowiekowi do życia; gdyby tego nie uczynili, życie byłoby łatwiejsze. W jeden dzień ludzie mogliby zapełnić spiżarnię na cały rok, a potem trawić dni w bezczynności. Żeglarz mógłby zawiesić ster na kołku, a rolnik nie byłby zdany na ciężką pracę z pomocą wołów i mułów. Ale Zeus wyprowadzony w pole przez przebiegłego Prometeusza rozsierdził się i ukrył chleb w ziemi. To było podłożem tylu trosk i niedoli, które Zeus zesłał na ludzi.

Na początku ukrył ogień, ale wykradł go dla ludzi Prometeusz, syn tytana Iapetosa, i uniósł wewnątrz wydrążonej łodygi rośliny zwanej „narteks", żeby nie dojrzał go bóg, rozmiłowany w błyskawicach. Ale gdy Zeus dowiedział się o kradzieży, wpadł w gniew i zaczął mu wygrażać.

– Synu Iapetosa, na nic ci się nie zda, że jesteś przebieglejszy nad wszystkich! Teraz jesteś rad, że udało ci się podejść mnie i wykraść ogień. Pożałujesz jednak tego gorzko, a ludzie będą musieli za to drogo zapłacić: dam im coś, co wszyscy pokochają, i ani się nie spostrzegą, jak ściągną tym na siebie nieszczęścia.

Tak mówił uśmiechając się ojciec bogów i ludzi. Po czym polecił Hefajstosowi, przesławnemu kowalowi boskiemu, by nie zwlekając przemieszał ziemię z wodą i ulepił z tego piękną postać na podobieństwo bogiń. Atena miała nauczyć ją prac kobiecych – przędzenia i tkania; piękna Afrodyta miała wraz z wdziękiem Charyt i zgubną żądzą tchnąć w nią słodki, choć trawiący siły niepokój miłosny; Hermes zaś miał jej zaszczepić szelmowskie i złodziejskie obyczaje. Bogowie byli posłuszni Zeusowi. Niebawem kulawy kowal ulepił z ziemi postać o wyglądzie cnotliwej dziewicy. Boska Atena podarowała jej przepaskę i uczyniła piękną, Charyty i wyniosła Peitho, bogini Namowy", wystroiły ją w złote łańcuchy, a pięknowłose Hory, „Pory Roku", uwieńczyły jej ciało girlandami z wiosennych kwiatów. W głębi jej serca ukrył Hermes skłonności do kłamstwa, pochlebstwa i złodziejstwa, tak jak rozkazał Zeus. Hermes też, jako wysłaniec bogów, ofiarował jej dar wymowy i nadał imię Pandory, „Dar wszystkich", albowiem każdy z mieszkańców Olimpu czymś ją obdarzył, ku zgubie biednych zjadaczy chleba, ludzi. Hermes też na rozkaz Zeusa przyprowadził tę pierwszą kobietę do Epimeteusza i dał mu ją w darze.

Epimeteusz zapomniał, że Prometeusz, ten „przewidujący" tytan, doradził mu, by nie przyjmował od Zeusa z Olimpu żadnego daru, tylko odesłał z powrotem, inaczej śmiertelni będą musieli za to odpokutować. Niepomny przestróg brata, Epimeteusz przyjął Pandorę i dopiero gdy stało się nieszczęście, pojął, co był uczynił.

Ludzkie pokolenia żyły dotychczas bez trosk i cierpień, nie znając chorób przynoszących śmierć. Teraz kobieta znalazła w domu pewne naczynie. Na nic się nie zdały zakazy Epimeteusza; wiedziona ciekawością, Pandora uniosła wieko i wysypała całą zawartość: troski i wiele innego zła wyleciało w świat. Tylko nadzieja pozostała jeszcze w naczyniu, gdyż Pandora – z woli Zeusa – zamknęła jej drogę do wolności, zatrzaskując znów wieko. Od tej chwili tysiące plag prześladuje ludzkość, ziemia i morze pełne są wszelakiego zła. Choroby dniem i nocą przemierzają świat na własnych nogach i przynoszą śmiertelnym wiele cierpień; zakradają się do domostw w milczeniu, albowiem mądry Zeus odebrał im mowę, żeby żaden człowiek nie mógł uniknąć tego, co mu najwyższy bóg przeznaczył.

Imre Trencsényi-Waldapfel: „Mitologia"
PWN, Warszawa 1967

TEATR

Współczesny teatr wywodzi się od teatronu Hellenów, chociaż jest już do pierwowzoru mało podobny. Przedstawienia grano pod gołym niebem. Widzowie siedzieli na kamiennych schodach wykutych półkoliście w skale. Przed sceną był ustawiony chór, za nim na scenie dwóch, najwyżej trzech aktorów. Aktorzy nosili maski oraz trepy o grubych podeszwach zwane koturnami. Proponujemy zabawę w taki teatr. Bierze udział cała drużyna, widzami mogą być rodzice. Nadaje się na kominek lub kolonijne ognisko dla gości. Tytuł sztuki – „Kastor i Polideukes".

Role aktorskie: król Tyndareos, królowa Leda – jego żona, Hermes – posłaniec Zeusa, siostry – Helena i Klitajmestra, bracia – Kastor i Polideukes. Pozostałe zuchy tworzą chór.

Widzów sadzamy w półkolu, które zamyka chór. W środku występują aktorzy. Zza pleców – chóru wychodzą z jednej i z drugiej strony aktorzy, tam też wracają.

Przed chórem stają dwie postacie w maskach: jedna to brodaty mężczyzna, druga – kobieta. Oboje mają chitony ozdobione u dołu czerwonym szlakiem – jest to król Tyndareos oraz jego żona, Leda.

Chór recytuje: W Sparcie, stolicy Lakonii (tam, gdzie Eurotas prowadzi swe jasne wody, wśród ciemnej zieleni krzewów mirtowych) panuje król Tyndareos z małżonką swoją Ledą.

Tyndareos: Cóż mi władza, ludzie, miasta, żyzne pola, liczne stada kóz i owiec, kiedy nie mam dziedzica.

(Chór wyraża zatroskanie)

Leda: Za co karzą nas bogowie: żyjemy przykładnie i sprawiedliwie, modlimy się i składamy im ofiary...

(Chór wyraża żałość)

Tyndareos: Czyż nigdy nasze błagania nie zostaną wysłuchane?

(Chór wyraża rozpacz, na scenę wybiega Hermes w krótkim chitonie, w jednej ręce trzyma *kaduceusz*, w drugiej duże jajko).

Hermes: Tyndareosie! Wielki Zeus wysłuchał waszych próśb i przesyła wam to oto jajko. Pielęgnujcie go, a spełnione zostaną wasze marzenia.

(Chór wyraża zdumienie, później pokorę – Małżonkowie przyklękają, wówczas Hermes kładzie na kolanach Ledy przyniesione jajko, po czym szybko odchodzi).

Tyndareos: Pójdźmy złożyć ten święty dar w złotym koszyku na najdelikatniejszym puchu.

(Wychodzą niosąc z nabożeństwem jajko. Chór imituje gwar tłumów).

Chór: Po niewielu dniach (pełnych niepokoju i nadziei) jajko pęka, a z jego wnętrza wyszło czworo pięknych dzieci. Dwie dziewczynki (wchodzą na scenę w identycznych maskach, jedna ma w ręce jabłko, druga mały toporek). Jednej dano imię Helena (kłania się ta z jabłkiem) drugiej Klitajmestra (kłania się, po czym obie schodzą ze sceny) oraz dwóch chłopców zwanych Dioskurami – czyli synami Zeusa (wchodzą na scenę – obaj tego samego wzrostu, jednakowo ubrani w jednakowych maskach).

Kastor: Nadano mi imię Kastor.

Polideukes: A mnie nadano imię Polideukes.

Kastor: Uczono nas biegać, strzelać z łuku, rzucać oszczepem i dzidą.

Polideukes: Kiełznać dzikie konie, harcować po trawnikach, równinach lakońskich.

Kastor: Puszczano nas na samotne wyprawy w tajemnice Tajgetu.

Polideukes: Idąc stromymi ścieżkami, wśród drzew morwowych i kasztanów wpadaliśmy w wąwozy nagie, śliskie i niebezpieczne.

Kastor: Darliśmy się po przepaściach, gdzie z hukiem lecą wodospady.

Polideukes: Szukaliśmy dojścia do parowów otchłannych, w których ginie echo zrzucanych kamieni.

Kastor: Ogarniały nas pustkowia napełnione powietrzem dusznym i gorącym, i oddawały w chłód dziwnych wylotów skalnych, gdzie czuje się smak wiatru od morza.

Chór: Tajget wychował ich / obdarzył siłą nadludzką / zdrowiem ciała i duszy. (Dioskurowie wychodzą – chór recytuje dalej).

Dioskurowie udali się w świat / dokonali wielu świetnych czynów / oczyścili morze z piratów / walczyli z olbrzymami i potworami / szli z każdą wyprawą bohaterów / byli przykładem miłości braterskiej (ponownie wchodzą Dioskurowie).

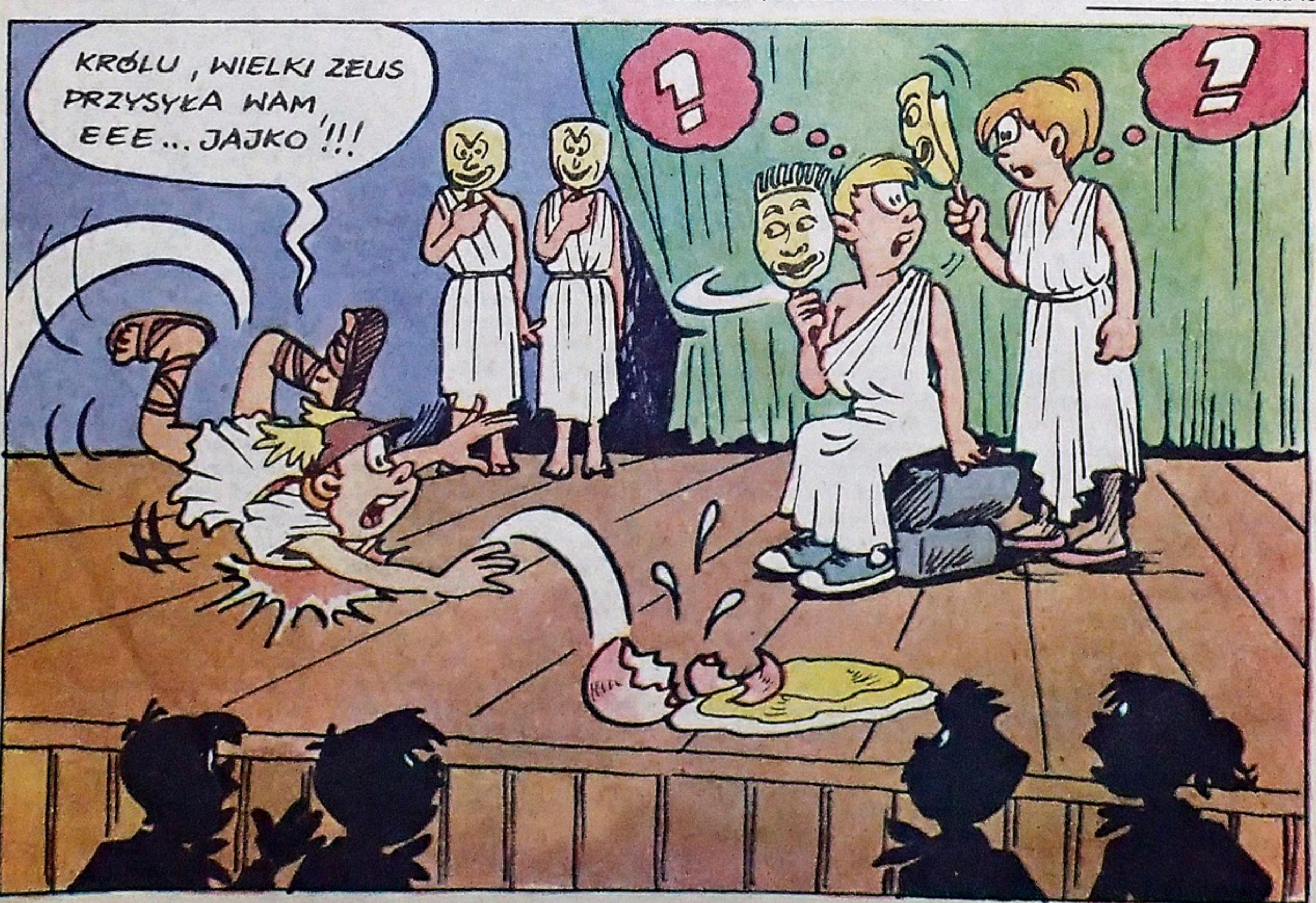
Kastor: Nie znalazłem na świecie lepszego w walce na pięści od ciebie mój bracie.

Polideukes: A ja nikogo, kto potrafiłby sprawniej od ciebie ujarzmiać dzikie ogiery.

(Chór wyraża podziw)

Kastor: (Chwieje się – trzymając w ręce strzałę „wbitą" w ple-

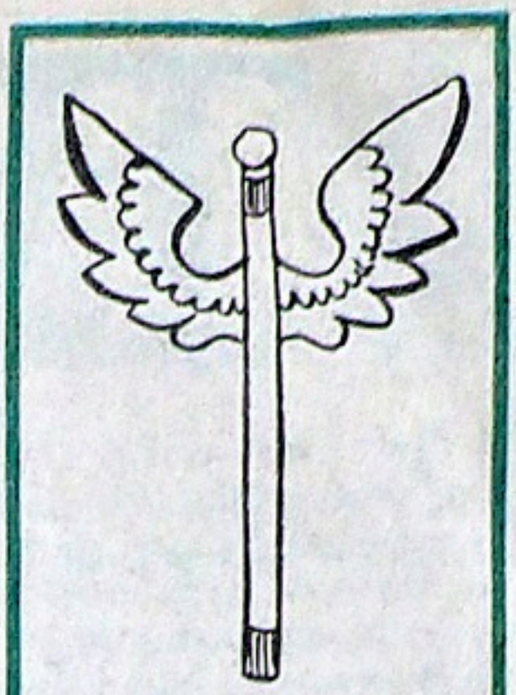
DOKOŃCZENIE NA STR. 13



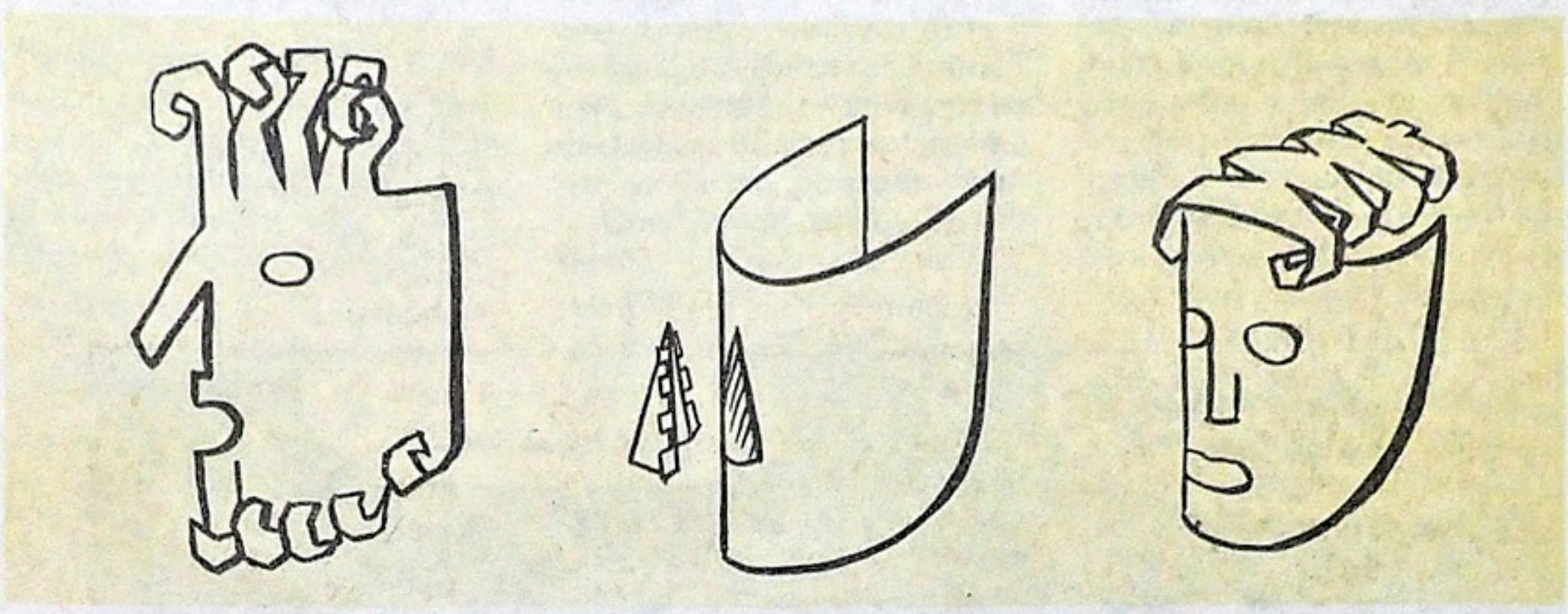
PARA KRÓLEWSKA

HERMES

HELENA I KLITAJMESTRA


KADUCEUSZ

DIOSKUROWIE



DOKOŃCZENIE ZE STR. 12

cy) Wróg trafił mnie strzałą zatrutą. Żegnaj piękna Lakonio, żegnaj drogi mój bracie! (Przewraca się).

(Chór wyraża strach).

Polideukes: Nic mi z życia, jeśli ty jesteś martwy Kastorze (zwraca się w stronę nieba), Zeusie, ojcze mój odbierz mi życie, bo nie mogę sam tu pozostać.

(Chór wyraża rozpacz).

Hermes: (wbiega, dotyka głowy Polideukesa, ten kładzie się obok brata i zamiera) Umarliście obaj, tu na ziemi, ale ojciec wasz daje wam życie wieczne na niebie (Wyciąga ręce do góry, w których ma dwie błyszczące srebrne gwiazdy.) Odtąd na niebios firmamencie świecić będziecie jako Bliźnięta – gwiazda Kastor i gwiazda Polideukes.

(Chór wyraża nabożny zachwyt patrząc wysoko w górę). Przedstawienie się kończy.

Rekwizyty

Uwagi o wykonaniu. Maski można wykonać kilkoma sposobami. Najprostszą jest maska z kartonu. Po narysowaniu wycinamy najpierw otwory na oczy i usta. Przymierzamy, wycinamy resztę. Nos może powstać przez nacięcie kartonu z boku i od dołu, albo wycięcie szczeliny i wklejenie odpowiedniego klina – jak na rysunku niżej. Włosy i broda przez nacięcie pasków i ich zagięcie.

„Kastor i Polideukes" to zabawa w teatr przygotowana w oparciu o tekst „Mitologii" napisanej przez Jana Parandowskiego.

Tekstów takich jest tam wiele. Zamiast gawędy możesz przeczytać zuchom legendę o Heraklesie, o Tezeuszu lub innych bohaterach, proponując, aby wspólnie ułożyli później scenariusz do wystawienia w teatrzyku zuchów-Spartan.

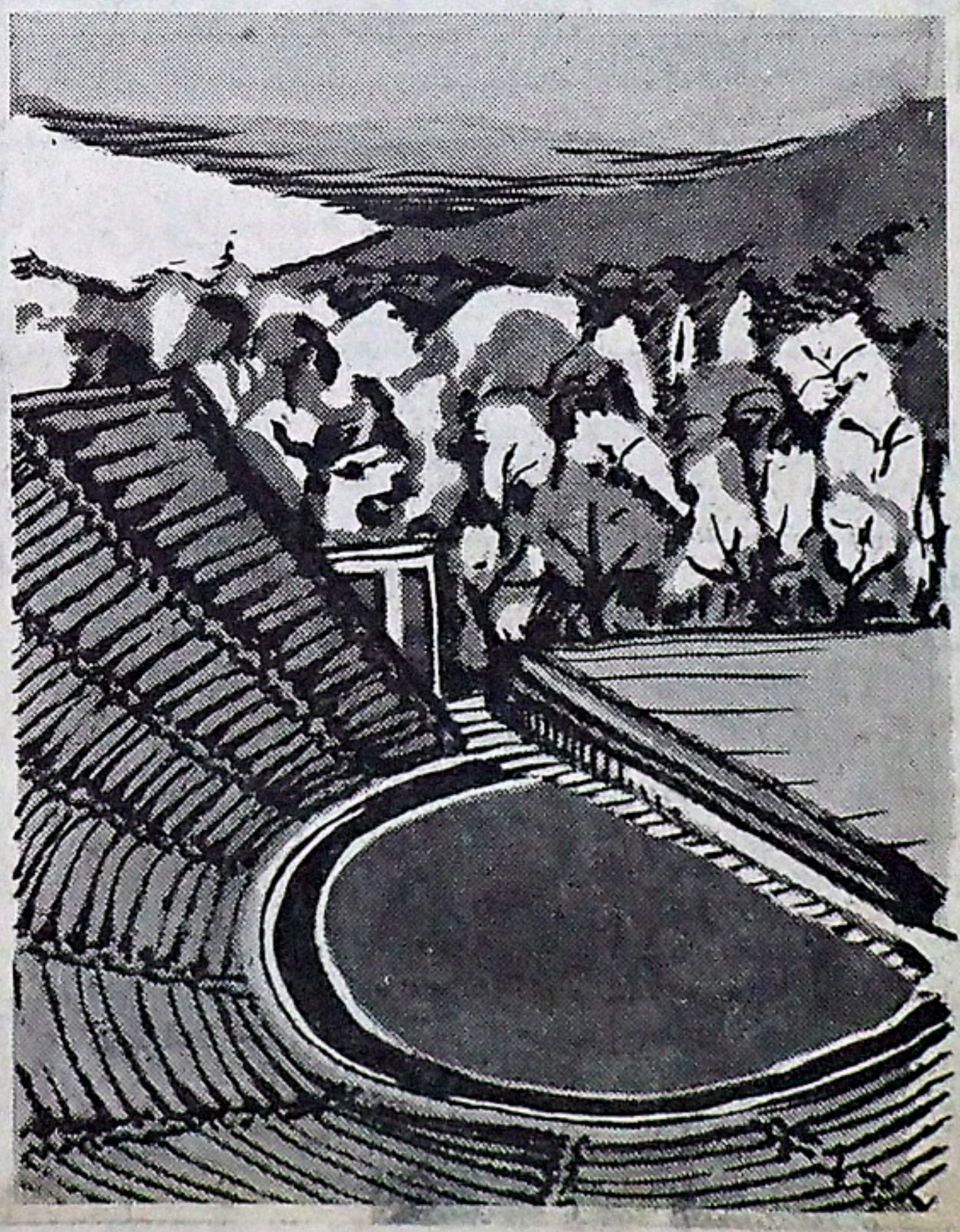
Z mitów greckich

HERMES I DRWAL

Kiedyś pewnemu drwalowi wpadła do rzeki siekiera. Nie wiedział biedak, co począć, usiadł więc na brzegu i siedział tam zatroskany. Usłyszawszy, co mu się przydarzyło, pożałował go Hermes, dał nurka do wody i wyciągnął z niej złotą siekierę, pytając czy to ta, którą on zgubił. Ale drwal powiedział, że to nie ta. Hermes po raz drugi dał nurka i wyciągnął z rzeki srebrną siekierę. I dopiero kiedy drwal powiedział, że to także nie ta, Hermes przyniósł mu jego własną utraconą siekierę. Poznał ją drwal, a Hermes w nagrodę za uczciwość ofiarował mu obie pozostałe siekiery.

Człowiek ten wrócił do domu i opowiedział sąsiadom, co mu się przydarzyło z siekierą. Jeden z nich postanowił spróbować szczęścia w ten sam sposób. Poszedł na brzeg rzeki, rozmyślnie wrzucił topór do wody, potem usiadł na brzegu i zaczął cicho płakać. Wtedy również przed nim zjawił się Hermes i gdy tylko wysłuchał jego skargi, zszedł na dno rzeki i także wydostał z niej złoty topór, pytając, czy to ten sam, który on upuścił do rzeki. Człowiek na to tylko czekał: uszczęśliwiony przytaknął, że to właśnie jego topór. Bóg jednak uniesiony gniewem z powodu takiego zuchwalstwa, nie tylko zatrzymał złoty topór, lecz nie oddał kłamcy nawet jego własnego.

Imre Trencsényi-Waldepfel: „Mitologia"
PWN, Warszawa 1967



GRY

Do najbardziej rozpowszechnionych gier zręcznościowych w Helladzie należał tzw. kottabos polegający na strącaniu za pomocą strumienia wina lub wody jakiegoś naczynia stojącego na słupku oraz gra w kostki.

Do gry w kottabos potrzebny jest metalowy talerz, słupek pod ten talerz o wysokości ok. 1 metra oraz kielich lub czarka. Najpierw stawiamy lub wkopujemy słupek, na nim stawiamy talerz napełniony wodą. Zawodnik otrzymuje kielich lub czarkę, na którą wlewa się 1/10 litra wody. Zadanie polega na chluśnięciu wodą w talerz w ten sposób, żeby spadł ze słupka. Udział w grze biorą wszyscy. Kto nie strąci – odpada z gry i pozostaje widzem. Kto strąci współzawodniczy z tymi, którzy również strącili. Gdy gra nie daje efektów tj. zbyt trudno lub zbyt łatwo jest strącić, zmniejszamy lub zwiększamy porcję wody w kielichu. Zwycięzca otrzymuje kottabion czyli nagrodę, może to być gałązka dębu, lipy, klonu.

Inną grą bardzo rozpowszechnioną była gra w **ostragale** czyli kostki. Były to prawdziwe kostki – rzepki z nóg zwierzęcych. My możemy je zastąpić małymi jednakowej wielkości kamyczkami o kształcie zbliżonym do sześcianu o boku 1–1,5 cm. Potrzebne jest 5 kostek.

Gra I: Trzymamy w dłoni wszystkie kostki, podrzucamy je, szybko prostujemy dłoń i odwracamy ją. Kostki winny spaść na wierzch dłoni i zatrzymać się na niej. Rzuty powtarzamy np. 10 razy. Kto w dziesięciu rzutach złapał najwięcej kostek wygrywa.

Gra II: Siadamy „po turecku" lub na piętach. W palcach trzymamy jedną kostkę, a w dłoni tej samej ręki pozostałe cztery. Podrzucamy tę pojedynczą kostkę, szybko kładziemy lub rozsypujemy cztery kostki na ziemi i chwytamy w dłoń spadającą kostkę. Teraz kostki zbieramy: najpierw pojedynczo, w czasie kiedy podrzucona kostka jest w powietrzu. Później po dwie, trzy i jedną, a na koniec wszystkie cztery. Kto bezbłędnie zaliczy całą serię otrzymuje punkt. Komu kostka wymknie się z dłoni, lub nie uda mu się podjąć kostki z ziemi – musi przerwać grę i oddać kostki następnemu. Gra ta ma już około trzy tysiące lat, bo dotąd jest znana, również u nas. Hellenowie znali też rodzaj warcabów czy szachów. Możesz do tego nawiązać i zaproponować zuchom – Spartanom turniej warcabowy.

Spairistike – gra w piłkę

Hellenowie znali wiele rodzajów piłek oraz przeróżnych gier z piłką. Najczęściej była to kula uformowana z ubitej wełny i obszyta skórą.

A oto jedna z gier:

Ustawiamy się w kole na odległość wyciągniętych rąk. Jeden otrzymuje piłkę i udając, że celuje w kogoś, stara się rzucić i trafić innego. Jeżeli ten spostrzeże się i piłkę chwyci, albo nie zostanie trafiony, rzucający musi opuścić koło – jest wyeliminowany. Ten co chwycił lub się uchylił od trafienia, staje się rzucającym. Kto zostanie trafiony (a nie chwyci piłki) też usuwa się z koła. Gra trwa do czasu, aż zostanie jeden zawodnik – zwycięzca. W Sparcie ceniono sobie wysoko gry z piłką. Ciekawe, że już wówczas istniały gry przypominające piłkę ręczną, rugby, hokej na trawie i inne. Timokrates ze Sparty był nawet autorem podręcznika do gry w piłkę.

Piszemy jak Spartanie

Spartanie, jak wszyscy Hellenowie posługiwali się wspólnym alfabetem, zapożyczonym od Fenicjan. Alfabet ten stał się z kolei podstawą do stworzenia alfabetu łacińskiego, którym i my się posługujemy. Rosjanie na przykład, mają alfabet bezpośrednio wywodzący się od alfabetu Hellenów. Litery alfabetu oznaczały też cyfry np. A = 1, B = 2, Γ = 3, Δ = 4 itd. Odróżniano samogłoski krótkie i długie np. E = e krótkie, H = e długie, O = o krótkie, Ω = o długie. Na końcu, w nawiasach są napisane współczesne, drukowane litery greckie, używane i u nas np. w matematyce. Spróbuj przeczytać:

ΖΙΗΑΝΙ
ΣΠΑΡΤΑΝΙΗ
ΣΠΟΤΚΑΜΥ
ΣΙΕ Ο Δ ΠΩΔ
ΛΑΣΕΜ-
ΛΕΟΝΙΔΑΣ

A = a, „alfa" (α)
B = b, „beta" (β)
Γ = g, „gama" (γ)
Δ = d, „delta" (δ)
E = e, „epsylon" (ε)
Z = dz, „dzeta" (ζ)
H = e, „eta" (η)
⊗ = th, „theta" (ϑ)
I = i, „iota" (ι)
K = k, „kappa" (κ)
Λ = l, „lambda" (λ)
M = m, „mi" (μ)
N = n, „ni" (ν)
Ξ = ks, „ksi" (ξ)
O = o, „omikron" (o)
Π = p, „pi" (π)
P = r, „rho" (ρ)
Σ = s, „sigma" (σ, ς)
T = t, „tau" (τ)
Y = y lub u, „ypsylon" (υ)
Φ = f, „fi" (φ)
X = ch, „chi" (χ)
Ψ = ps, „psi" (ψ)
Ω = o, „omega" (ω)

WIELKA PRÓBA

Zuchy poznały już z gawęd i zabaw życie młodych Spartan. Są przekonane, że dorównują swoim rówieśnikom sprzed dwóch i pół tysięcy lat. Przeszły różne próby świadczące o wytrzymałości na głód, chłód, wstrzemięźliwość w gadaniu itp. Nauczyły się władać mieczem, oszczepem i łukiem. Brały udział w igrzyskach olimpijskich. Teraz nadchodzi czas wielkiej próby całego lochos (oddziału, drużyny). Został na ten cel wybrany odludny teran pokryty trawą, wokół zarośla i wysokie drzewa. Niedaleko jest też woda zdatna do picia. Królowie (w Sparcie panowali dwaj królowie jednocześnie), to jest ty, druhu przyboczny i druh dużynowy od dawna przygotowaliście już rekwizyty w tajemnicy przed zuchami. Są to miecze dla zuchów, zwierzęta ofiarne (woły i barany z ciasta). Każdy z zuchów również się przygotował. Posiada chiton, hełm, i przynajmniej oszczep. Do węzełka zabiera naczynie do gotowania, dwie garście mąki i nieco soli, koc, nóż (scyzoryk) i przybory do szycia.

Wreszcie nadchodzi zbiórka zwołana systemem alarmowym. Tekst jest oczywiście napisany greckim alfabetem. Zuchy gromadzą się w całkowitej ciszy. Wiedzą, że przez całe manewry, można mówić tylko meldując coś przełożonemu, lub odpowiadając na jego pytania. Jest już późne popołudnie, lochos cicho i szybko maszeruje na miejsce próby. Zaraz po przybyciu zuchy otrzymują polecenie zdjęcia z nóg obuwia oraz oddania żywności z wyjątkiem mąki i soli. Po wykonaniu mają usiąść w kręgu i w milczeniu czekać. W tym czasie Ty i Twój drużynowy przebieracie się we wspaniałe zbroje. Wracacie, układacie mały stos na podwyższeniu i rozniecacie ogień. Jest to ołtarz, na którym spełniona będzie ofiara dla Zeusa. Zuchy otaczają ołtarz. Król – drużynowy mówi o tym, że dzisiejsze manewry mają wykazać, którzy z młodych Spartan zasługują na miano dzielnych Spartan. Dlatego wszyscy zostaną poddani surowej próbie.

Aby wszystko wyszło jak należy, trzeba najpierw ubłagać wielkiego Zeusa. Wszyscy klękają na oba kolana, ręce i oczy wznoszą do góry, a Ty druhu przyboczny wygłaszasz modły. Po nich drużynowy mówiąc, że chce ofiarą przebłagać Gromowładnego wkłada w ogień figurki zwierząt. Uroczystość skończona. Zbliża się zmrok. Od ognia ofiarnego rozpala się ognisko. Ogłaszasz, że przyszedł czas pierwszej próby – próby ognia. Zuchy kolejno skaczą przez ogień, później powoli przechodzą przez dymną zaporę. Kto zadrży przed skokiem, lub zaksztusi się dymem, nie wytrzymał próby ognia. Kolejną próbą jest próba wody. Polega na włożeniu całej głowy do wiadra z wodą i wytrzymaniu przez czas liczenia do trzech. Próba trzecia to próba kamieni. Po ścieżce wysypanej grubym żwirem (bez ostrych kamyków) trzeba przejść boso, nie dając po sobie znać że uciska w podeszwy. Kto się skrzywi lub zachwieje – nie przeszedł próby. Próba następna to próba strachu. Już jest ciemno. Zuch ma za zadanie dojść do oznaczonego punktu i wrócić, bez użycia latarki, pochodni itp. Wie, że jego koledzy mogą go po drodze straszyć, ale na to w ogóle nie reaguje. Idzie ostrożnie, równo, nie biegnie ani się nie zatrzymuje. Stara się nie zwracać uwagi na szelesty, szepty, stąpania i nie ogląda się za siebie nawet wówczas, jeśli ktoś za nim idzie. Po tej próbie zuchy owijają się w koc i starają się zasnąć. Kto nie chce, może spędzić noc przy ognisku.

Skoro świt już wszyscy muszą wstać. Siadają „po turecku" twarzą zwróconą na wschód. W momencie kiedy ukaże się pierwszy skrawek słońca, pozdrawiają podniesionymi rękami promiennego Heliosa. Po umyciu się każdy zuch przechodzi próbę oręża: strzela z łuku, rzuca oszczepem do celu, miota dyskiem na odległość. Powoli wszyscy odczuwają głód. Bo ostatnią jest próba głodu. Teraz już można pozwolić, aby każdy ugotował sobie skromny posiłek, na ognisku z przyniesionej mąki i soli. Będzie to „madza" najczęstszy posiłek mączny spartańskich żołnierzy. Najpierw trzeba zagotować wodę, wrzucić szczyptę soli i cały czas mieszając wsypywać na wrzątek mąkę. Powstaje gęsta papka. To jest już madza, którą mogą zuchy spożyć na śniadanie. W czasie gotowania obraduje jeden z królów z geruzją. Ustalają, kto zasłużył na miano dzielnego Spartanina. Wszyscy ubierają się w chitony i hełmy, stają w kręgu. Wchodzi król i ogłasza, który z zuchów zasłużył na miano dzielnego Spartanina. Wywołany wychodzi, klęka na jedno kolano i wyciąga przed siebie ręce. Na te ręce król kładzie mu miecz, dzielny Spartanin wstaje, wykonuje zwrot i wraca na swoje miejsce. Tam przypina sobie miecz do prawego boku. Kiedy już wszyscy, którzy zasłużyli, otrzymują godność dzielnego Spartanina tańczą „Taniec zbrojny". Na koniec zezwala się na spożycie zapasów zatrzymanych w depozycie. Może to przybrać formę uczty.

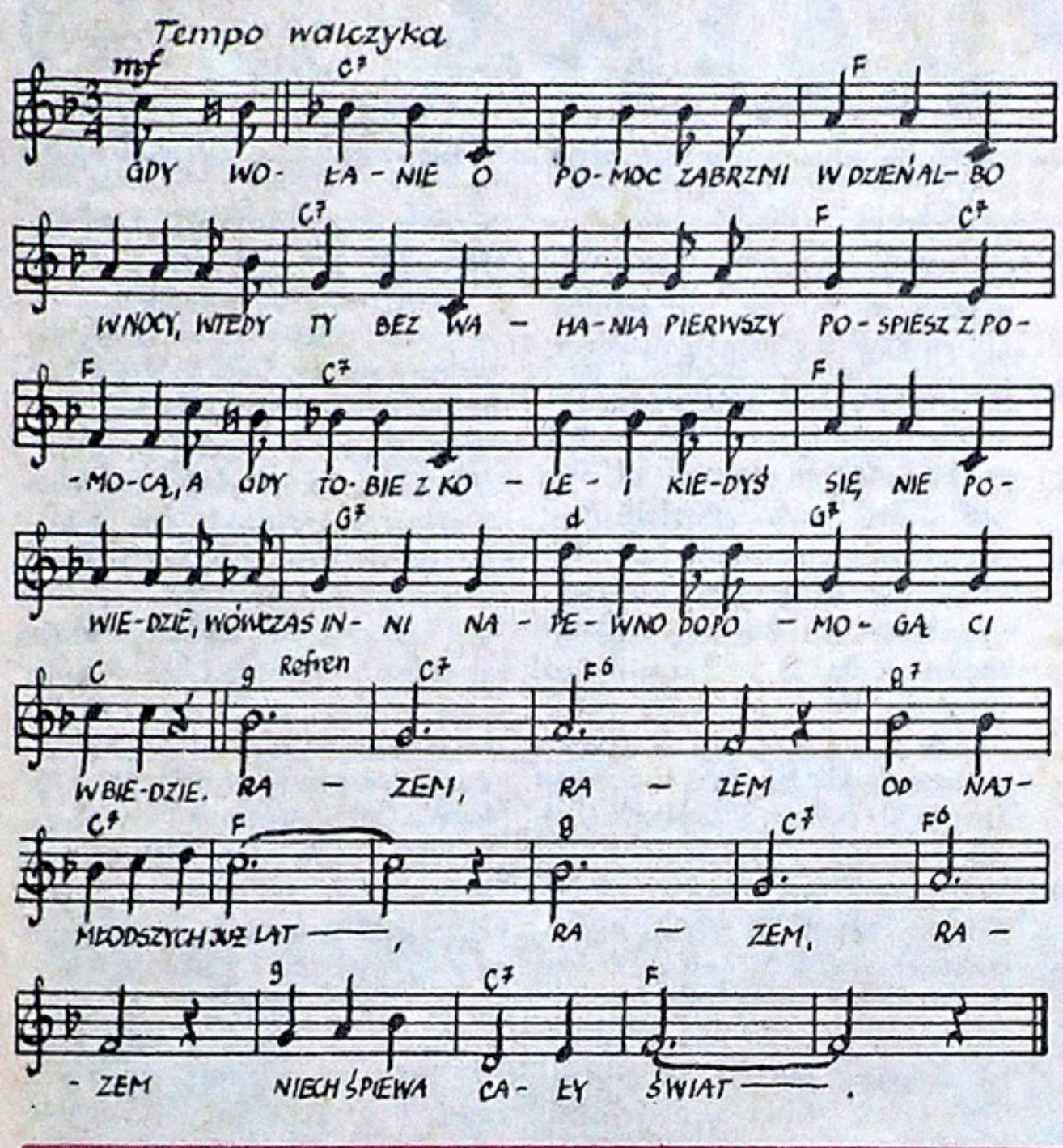
Piszemy jak Spartanie c.d.

Ponieważ tym alfabetem nie da się zapisać wszystkich głosek używanych w języku polskim, proponujemy rozszerzyć go na własny użytek. W zabawie takie rzeczy uchodzą. Pożyczamy więc parę liter z alfabetu rosyjskiego i jedną z alfabetu łacińskiego (v). Oto one:

Ц = c
Ч = cz
Ш = sz
Ж = ż
З = z
V = w

ZE ŚPIEWNIKA DRUHNY AGATY

RAZEM



Ptak radośniej zaśpiewa,
jaśniej świeci nam słońce,
gdy przyjaźnią do ludzi
tętni serce gorące,
więc z uśmiechem
życzliwym
podaj, proszę, mi rękę
i zaśpiewaj wraz z nami
naszą nową piosenkę.

Refren:
Razem, razem... itd.

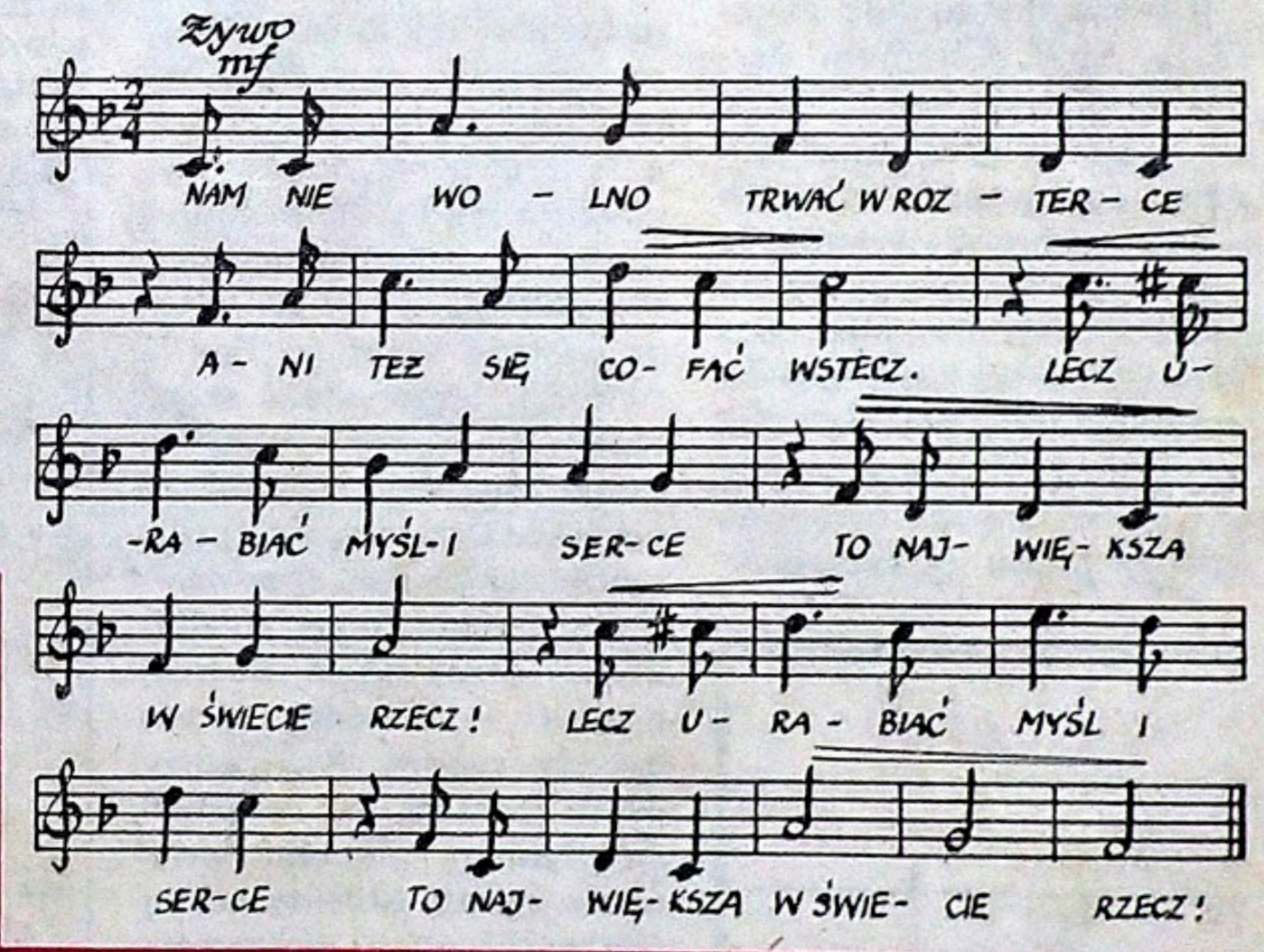
Jeśli nie wiesz, co czynić,
jeśli jesteś w rozterce,
słuchaj, słuchaj uważnie,
co podpowie ci serce,
mądre serce na pewno
tymi słowy doradzi:
nigdy, nigdy samotnie,
zawsze działaj
w gromadzie.

Refren:
Razem, razem... itd.

Słowa:
IRENA PRUSICKA
Muzyka:
ALEKSANDER ROSTAN

NAM NIE WOLNO

Słowa: E. KŁONIECKI
Muzyka: S. SZCZEPKOWSKA

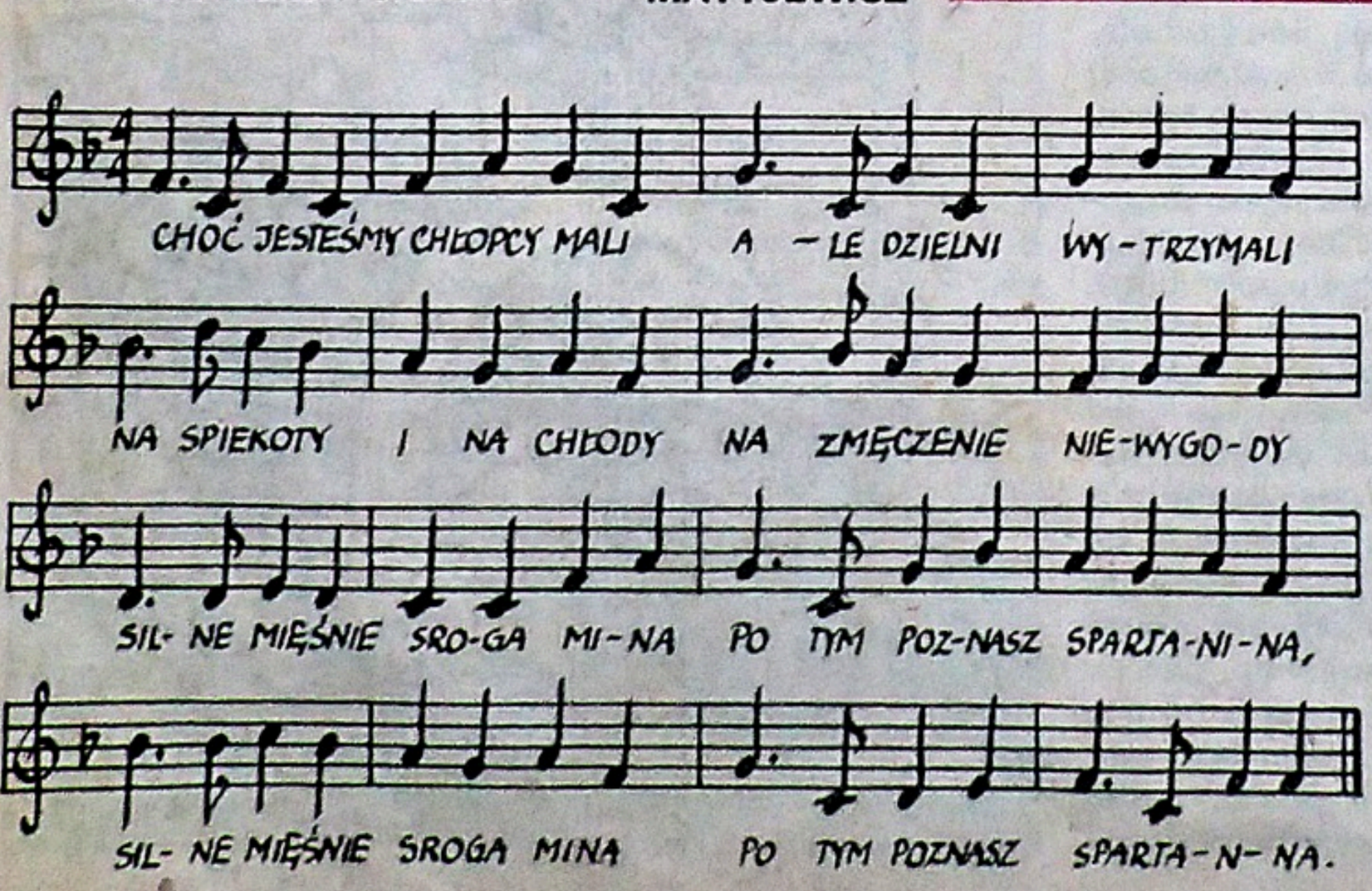


2. Trzeba imać się za młodu
Ciężkiej pracy w miarę sił,
Gdy się cząstką jest narodu,
Który zawsze dzielny był.

SPARTANIE

Słowa:
FRANCISZEK DĘBSKI
Muzyka:
MARIA MATYJEWICZ

2. My jesteśmy Spartankami,
Nie ma lepszych ponad nami
W rzutach, marszach i bieganiu,
W walce z mieczem i strzelaniu.
Bo Spartankom, tak jak
chłopcom,
Nie może być walka obcą.



3. Czasem, w nasze wielkie święta,
Razem chłopcy i dziewczęta
Staną w kole, popląsają,
I piosenkę zaśpiewają:
Nasza radość, męstwo, siły
Wszystko dla Ojczyzny miłej.

W oparciu o tę piosenkę mogą się zuchy nauczyć prostego pląsu. Będzie on najlepiej odpowiadał drużynom mieszanym: chłopcy ustawiają się w szeregu naprzeciw szeregu dziewcząt. Pierwszą zwrotkę śpiewają tylko chłopcy, drugą tylko dziewczęta, a trzecią wszyscy. Tradycyjny pląs polega na mimiczno-ruchowej ilustracji tekstu piosenki. Niech zuchy same zaproponują „figury" pląsu. Najtrafniejsze mogą być przyjęte i stać się obowiązującymi. **Uwaga:** Trzecią wspólną część zuchy wykonują w kole.